D&D

ALDER 12+

REGELBOK BEGYNNERSETT

DUNGEONS & DRAGONS

KAPITTEL 1: SPILLETS GANG 2
Kom i gang 3
Seks egenskaper 4
KAPITTEL 2: KAMP 8
Rekkefølge i kamp 9
Flytting og posisjonering 10
Handlinger i kamp 10
Utførelse av angrep 11
Dekning 12
Skade og helbredelse 12
KAPITTEL 3: UT PÅ EVENTYR 14
Reise 15
Hvile 15
Belønninger 15
Utrustning 16
KAPITTEL 4: FORMELKASTING 20
Hva er en trylleformel? 21
Formelkasting 21
Lister over formler 23
Formler 24
TILLEGG: TILSTANDER 32

Kapittel 1: Spillets gang

Rollespillet Dungeons & Dragons går ut på å fortelle historier satt i verdener fulle av sverd og magi. D&D er et spill som er drevet av fantasien. Det handler om å se for seg en smuldrende borg i en mørknende skog og å leve seg inn i hvordan en oppdiktet eventyrer kan komme til å reagere på utfordringene som denne situasjonen har å by på. I denne fantasiverdenen er det ingen grenser for hva som er mulig.

Spilleder (SL): Borgen ligger innimellom trærne. De smuldrende ruinene av syv tårn som stikker opp fra den ligner på brukne tenner. En buegang overstrødd med forvridde metallbiter gaper mot dere fra toppen av en liten trapp. To av tårnene, med mørke skyteskår her og der, rager over hver side av inngangen, og bak den ligger en mørk hall.

Thomas (prest): La oss sende banditten i forveien for å kikke inn og forsikre seg om at det er trygt.

Fia (banditt): Greit, jeg flytter meg inntil siden og sniker meg langs tårnveggen til jeg kan kikke inn gjennom åpningen.

I motsetning til fri fantasilek gir D&D fortellingene en struktur – metoder for å bestemme konsekvensene av eventyrernes handlinger. Spillere kaster terninger for å avgjøre om angrepene deres treffer eller bommer og om karakterene greier å klatre opp en klippe, unngå et magisk lynglimt, eller takle andre farlige oppgaver. Alt er mulig, men terningkastene gjør noen ting mer sannsynlige enn andre.

SL: Javel. Fia, la oss se hvor bra du sniker. Test Smidighet.

Fia: Med evnen Sniking, sant?

SL: Jepp.

Fia (kaster en t20): Jeg sniker ganske bra – jeg fikk 17.

SL: Greit, det er ingen tegn til at noen har lagt merke til deg. Og du ser inn?

Når du spiller D&D, tar du på deg rollen som eventyrer: en dyktig kriger, en dedikert prest, en farlig banditt eller en formelmessende magiker. (På karakterarkene som er inkludert i dette settet finner du beskrivelser av fem helter som du kan bruke til å komme i gang). Med noen venner og litt fantasi kan du legge ut på vågale eventyr for å utføre storslåtte oppdrag og måle krefter mot en mengde farer og blodtørste monstre.

En av spillerne tar på seg rollen som Spilleder (SL), det vil si spillets fremste historieforteller og dommer. SL har oversikten over eventyret, som finnes i eventyrboken, mens karakterene prøver å finne veien gjennom eventyrets farer og bestemmer seg for hva de vil utforske. Spillederen kan for eksempel beskrive inngangen til Klippegapet Borg, og spillerne bestemmer seg for hva de vil at eventyrerne deres skal gjøre. Skrider de modig frem mot den falne porten, eller prøver de å snike seg nærmere, i tilfelle noen holder øye med dem fra skyteskårene? Går de rundt slottet for å se etter en annen inngang? Eller kaster de en formel for å gjøre seg selv usynlige?

SL avgjør resultatet av eventyrernes handlinger og beskriver det karakterene opplever. Fordi SL kan improvisere for å reagere på hva som helst spillerne måtte finne på, er D&D uendelig fleksibelt, og hvert eneste eventyr kan være spennende og overraskende.

Det er ingen som vinner eller taper i D&D – i hvert fall ikke på den måten vi vanligvis forstår det. Sammen skaper SL og spillerne en fortelling om modige eventyrere som kommer ansikt til ansikt med dødelige farer. Noen ganger kan en eventyrer møte en ublid skjebne: Revet i stykker av nådeløse monstre eller gjort ende på av en slu motstander. De andre eventyrerne kan lete etter mektig magi som kan vekke den falne frenden til live igjen, eller spilleren kan velge å spille med en ny karakter. Det kan hende at gruppen ikke lykkes i å fullføre et eventyr, men hvis spillerne hadde det artig og skapte en minneverdig historie, vinner alle likevel.

Kom i gang

Hvis dette er den første gangen du spiller Dungeons & Dragons, kan du begynne med å lese hele dette kapitlet. Det vil forklare de viktigste reglene du må kjenne til for å kunne spille.

Noen må være Spilleder for det første spillet. Siden du leser dette, er du en god kandidat for å være SL. (Hvis en av vennene dine allerede vet hvordan man spiller D&D, kan det være en god idé å be den personen være SL og hjelpe dere å lære spillet). Etter at du har lest dette kapitlet, kan du ta en kikk på de første par sidene av eventyrboken. Dette kan gjøre det lettere å forstå hva SL gjør og hvordan et D&D-eventyr kan fungere.

Etterpå kan du se over resten av denne boken. Du trenger ikke å huske alt som står her før du spiller for første gang, men det blir lettere hvis du vet hvor du må slå opp for å finne reglene underveis i spillet. Til slutt bør du gjøre deg kjent med eventyret, og så er du klar for å samle vennene dine for å da ut på eventyr.

Hver spiller velger en karakter fra de fem som er inkludert i settet. Det er opp til spillerne å gjøre disse enkle skikkelsene om til ordentlige karakterer ved å gi dem navn, beskrive utseendet deres, og blåse liv i dem mens dere spiller gjennom eventyret. Hvis dere er flere enn fem spillere, er det greit at to spillere bruker den samme karakteren, så lenge dere gjør dem forskjellige: En prest kan være en jovial kvinne ved navn Sefris, mens en annen er en alvorlig mann som heter Albric.

Spillterninger

Spillet bruker de mangesidige terningene som følger med dette settet. Regelbøkene refererer til de forskjellige terningene med bokstaven *t*, fulgt av antallet sider: t4, t6, t8, t10 (0 på terningen betyr tallet 10), t12 og t20. Det vil for eksempel si at t6 er en terning med seks sider.

Prosentterning, eller t100, fungerer på en litt annen måte. Du kommer frem til et tall mellom 1 og 100 ved å kaste terningen med ti sider to ganger. Det første kastet gir tierne, og det andre gir enerne. Hvis du kaster 7 og 1, for eksempel, blir tallet 71. To 0-er betyr 100.

Når du må kaste terninger, forteller reglene deg hvor mange terninger av en bestemt type du skal kaste, i tillegg til hvilke justeringer du skal legge til. For eksempel: «3t8+5» betyr at du skal kaste tre terninger med åtte sider, legge dem sammen, og plusse fem på resultatet.

Spillets struktur

Et D&D-spill består av en gruppe karakterer (kontrollert av spillerne) som legger ut på et eventyr, presentert av SL. Eventyret er spillets kjerne. Et eventyr er en fortelling som SL og de andre spillerne forteller sammen ved hjelp av materiale fra eventyrboken, fra et annet publisert eventyr, eller i omgivelser som SL har skapt selv. Til å begynne med beskriver SL en situasjon, og gir samtidig eventyrerne en grunn til å involvere seg i den. De er fortellingens hovedpersoner. Spillerne bestemmer hva de gjør, og SL styrer monstre og mennesker som eventyrerne møter. SL avgjør også hvordan verden endrer seg i takt med eventyrernes handlinger.

Når dere spiller gjennom et eventyr, foregår det i denne grunnleggende rekkefølgen:

1. SL beskriver omgivelsene. SL forteller spillerne hvor eventyrerne deres er, og hva som er rundt dem. På denne måten presenterer SL karakterenes mulige handlinger: hvor mange dører som fører ut av et rom, hva som ligger på et bord, hvem som er i vertshuset, og så videre. Spillerne kan stille spørsmål for å forsikre seg om at de har forstått hva det er karakterene deres opplever.

2. Spillerne forklarer hva de vil gjøre. Iblant snakker en spiller for hele gruppen, og kan si: «Vi tar døren som leder mot øst». Andre ganger kan eventyrerne gjøre ulike ting. En kan lete gjennom en skattekiste, mens en annen undersøker et mystisk inngravert symbol på en vegg, og en tredje holder utkikk for monstre. Det er ikke nødvendig for spillerne å vente på tur: SL hører på hver spiller, og bestemmer seg for hvordan handlingene blir utført.

Noen ganger er det lett å utføre en oppgave. Hvis en eventyrer vil krysse et rom og åpne en dør, kan SL bare si at døren åpner seg, og så beskrive det som er bak den. Men det kan hende døren er låst, eller at gulvet skjuler en dødelig felle, eller noe annet som gjør oppgaven utfordrende. Da avgjør SL hva som skjer, ofte ved hjelp av terningkast som bestemmer resultatet av en handling.

3. SL beskriver resultatet av eventyrernes handlinger. Beskrivelser av resultater fører gjerne til et nytt øyeblikk der spillerne må ta beslutninger, og med det går spillets gang tilbake til steg 1.

Denne rekkefølgen gjelder enten spillerne forsiktig utforsker en eldgammel ruin, snakker med en utspekulert prins, eller kjemper på liv og død mot en drage. I enkelte situasjoner, særlig under kamp, er handlingsgangen mer strukturert, og spillerne (og SL) både velger og avgjør resultatet av handlinger etter tur. Men for det meste flyter spillet naturlig, og tilpasser seg det som skjer i eventyret.

Ofte foregår eventyrets handling kun i spillernes og SLs fantasi, og etableringen av opptrinn avhenger av SLs muntlige beskrivelser. Noen Spilledere bruker også musikk, kunst, eller opptak av lydeffekter for å hjelpe på innlevelsen, og både SL og spillere kan snakke i forskjellige stemmer som passer eventyrerne, monstrene og andre karakterer som opptrer i spillet. Noen ganger kan SL legge frem et kart og bruke brikker eller figurer for å representere skapningene som er med i opptrinnet. Dette kan gjøre det enklere for spillerne å holde rede på hvor alle er.

Halvering

Når spillets gang krever at du halverer et tall, runder du ned. Hvis du for eksempel halverer 15, får du 7.

Hva nå?

Dette settet inneholder alt du trenger for å oppleve Dungeons & Dragons, og nok til timevis med spilling. Du kan til og med spille gjennom eventyrboken flere ganger, og kan bli overrasket over hvor annerledes det går! Men en av de mest givende sidene ved D&D er at det gir muligheten til å skape egne karakterer, og til og med verdener.

Du kan finne engelskspråklige verktøy og andre produkter som kan hjelpe deg med å lage dine egne karakterer på DungeonsandDragons.com. Der finner du grunnreglene for spillet gratis. De reglene viser deg hvordan du kan skape din egen karakter for å supplere eller erstatte karakterene i begynnersettet, og hvordan du kan øke karakterer over level 5.

Hvis du vil skape enda mer varierte karakterer eller befolke eventyrene dine med andre monstre, se den femte utgaven av *Player's Handbook*, *Monster Manual* og *Dungeon Master's Guide*. Disse avanserte regelbøkene er introduksjoner til det omfattende D&D-multiverset, og inviterer deg til å skape helt egne karakterer og verdener.

Seks egenskaper

Seks egenskaper gir et raskt overblikk over de fysiske og mentale karakteristikkene til hver enkelt karakter og hvert monster:

- **Styrke** viser til fysisk kraft.
- **Smidighet** viser til fleksibilitet og spenstighet.
- **Konstitusjon** viser til kroppslig utholdenhet.
- **Intelligens** viser til tenkeevne og hukommelse.
- **Visdom** viser til sansning og innsikt.
- **Karisma** viser til personlig utstråling.

Er en karakter muskuløs og kunnskapsrik? Smart og sjarmerende? Kvikk og hardfør? En karakter eller et monster har en gitt verdi for hver av de seks egenskapene (**egenskapsverdi**), vanligvis mellom 3 og 18. Eventyrere kan ha en verdi opp til 20. For monstre er den øvre grensen 30.

Den viktigste funksjonen til en egenskapsverdi er å angi **egenskapsjustering**, som vanligvis ligger mellom -1 (for en verdi på 8 eller 9) og +4 (for en verdi på 18). Denne justeringen brukes i egenskapstester, redningskast og angrepskast. Dette blir forklart i de neste avsnittene.

Egenskapsverdier og justeringer

Verdi	Justering	Verdi	Justering
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Grunnregelen

En eventyrer svinger sverdet. Skader han dragen, eller glir slaget av de jernharde skjellene? Tror kjempen på en tvilsom bløff? Greier en karakter å svømme over en frådende elv? Unngår en karakter en ildkule, eller treffer den med full kraft? Når utfallet av en handling ikke er tydelig, legger spillet opp til at dere kaster t20 for å avgjøre

om handlingen var vellykket eller mislykket. De tre typene t20-kast er egenskapstest, angrepskast og redningskast.

For hver av disse kaster du en t20, legger til justeringer, og sammenligner resultatet med et gitt måltall. Hvis resultatet er likt eller høyere enn måltallet, lykkes du. Her er en mer detaljert beskrivelse av disse stegene:

1. Kast terningen. Kast en t20 og legg til justeringen for den relevante egenskapsverdien. Et redningskast for Smidighet bruker for eksempel smidighetsjustering.

2. Legg til situasjonsbestemte justeringer. En formel, en omstendighet, eller annet kan justere kastet.

3. Sammenlign resultatet med et måltall. Hvis resultatet er like høyt som eller høyere enn måltallet, lykkes kastet. Ellers mislykkes det. Måltallet for en egenskapstest eller et redningskast kalles vanskelighetsgrad (VG). For et angrepskast er det målets rustningsgrad (RG). SL er vanligvis den som bestemmer måltallene og forteller spillerne om egenskapstester, angrepskast og redningskast lykkes eller mislykkes.

Egenskapstester og redningskast er nærmere forklart lenger nede. Angrepskast er beskrevet i kapittel 2.

Fortrinn og ulempe

Noen ganger vil en spesiell egenskap eller en formel gi deg fortrinn eller ulempe i et kast med t20. I så fall bruker du en ekstra t20 når du gjør kastet. Bruk det høyeste resultatet hvis du har fortrinn, og det laveste hvis du har ulempe. For eksempel: Hvis du har ulempe og kaster 17 og 5, bruker du 5. Hvis du har fortrinn, bruker du 17.

Når flere forhold påvirker et kast, og hvert forhold gir kastet fortrinn eller ulempe, kaster du ikke mer enn en ekstra t20. Hvis for eksempel to positive forhold gir fortrinn, kaster du likevel kun en ekstra t20.

Hvis omstendigheter gir et kast både fortrinn og ulempe, har du ingen av delene, og kaster kun en t20. Det gjelder selv om flere forhold gir ulempe og kun en gir fortrinn, eller omvendt. Da har du verken fortrinn eller ulempe.

Hvis du har fortrinn eller ulempe og noe i spillet, som for eksempel halvlingens trekk "Heldig", lar deg kaste t20 på nytt, kan du kun kaste en av terningene på nytt. Du velger hvilken. For eksempel: Hvis en halvling har fortrinn i en egenskapstest og kaster 1 og 13, kan halvlingen bruke trekket "Heldig" til å kaste 1-eren på nytt.

Egenskapstester

En egenskapstest tester en karakters eller et monsters medfødte talent og ferdigheter i forsøk på å overvinne en utfordring. SL ber om en egenskapstest hvis en karakter eller et monster prøver seg på en handling (ikke et angrep) som kan mislykkes. En karakter kan utføre en styrketest for å tvinge opp en dør, en intelligenstest for å tolke spor, eller en visdomstest for å legge merke til gobliner som ligger i bakhold langs veien. Hvis utfallet av en handling er usikkert, avgjør terningene resultatet.

Du utfører en egenskapstest ved å kaste en t20 og legge til den passende egenskapsjusteringen. For eksempel bruker du styrkejustering for styrketester.

Hvis resultatet er like høyt som eller høyere enn vanskelighetsgraden (VG), lykkes egenskapstesten. Hvis ikke, feiler testen. Det vil si at karakteren eller monsteret ikke har fremgang mot målet eller har fremgang kombinert med et hinder som SL bestemmer.

Ofte vil eventyrboken fortelle SL hvilken type test en karakter kan utføre, testens VG, og hva som skjer hvis karakteren lykkes eller feiler. Men siden karakterer ofte prøver å gjøre uforutsigbare ting, inneholder eventyrboken også råd som kan hjelpe SL med å bestemme type egenskapstest og VG for en gitt situasjon.

Treningsbonus

Det kan hende du er særlig trent i en spesiell type oppgave som har å gjøre med en egenskapstest. Karakterarkene beskriver hver karakters trening i evner og med spesifikke verktøy, og beskrivelser av monstre i eventyrboken viser monstrenes trening. Hvis du er trent i en evne, som akrobatikk eller bedrag, legger du treningsbonusen til alle egenskapstester som har med den evnen å gjøre. Hvis du er trent i bruken av en type verktøy, som innbruddsverktøy eller murerverktøy , legger du treningsbonusen til egenskapstester der du bruker de verktøyene. Du kan kun legge til treningsbonus én gang per kast med t20.

Konflikter

Noen ganger kan to eller flere karakterer eller monstre prøve å gjøre noe som fører til at de kommer i direkte konflikt med hverandre. Dette kan skje hvis begge prøver å gjøre det samme og kun en kan lykkes, som hvis de prøver å snappe til seg en magisk ring som har falt på gulvet. Den samme situasjonen oppstår hvis en av dem prøver å hindre den andre i å nå et bestemt mål, for eksempel hvis et monster prøver å tvinge opp en dør som eventyreren holder lukket. I denne typen situasjoner avgjør du resultatet med en egen form for egenskapstest som kalles en konflikt.

Begge deltakerne i en konflikt utfører egenskapstester som stemmer overens med det de prøver å gjøre. De legger til alle de passende bonusene og negative verdiene, men i stedet for å måle resultatet mot en VG, sammenligner de resultatet av hver sin test.

Deltakeren med det høyeste testresultatet vinner konflikten. Karakteren eller monstret som vinner lykkes med handlingen, eller forhindrer den andres handling.

Hvis resultatet av konflikten er uavgjort, forblir situasjonen den samme som før konflikten. Det vil si at en av deltakerne kan vinne hvis ingenting endrer seg. Hvis en konflikt mellom to karakterer som prøver å snappe en ring fra gulvet ender uavgjort, får ingen av karakterene ringen. I en konflikt mellom et monster som prøver å åpne en dør og en eventyrer som prøver å holde døren lukket, forblir døren lukket hvis resultatet er uavgjort.

Evner

Hver egenskap omfatter et bredt utvalg av evner, inkludert evner som en karakter kan være trent i. En evne viser til en spesifikk side ved en egenskapsverdi, og en karakters trening viser at karakteren har lagt særlig stor vekt på den siden ved egenskapen.

For eksempel: En smidighetstest kan være relevant for en karakters forsøk på å utføre et akrobatisk knep, å stikke unna en gjenstand, eller holde seg skjult. Hver av disse sidene ved Smidighet har en relatert evne: Henholdsvis Akrobatikk, Fingerferdighet og Sniking. En karakter som har trening i evnen Sniking er altså spesielt flink i egenskapstester som dreier seg om å snike og å gjemme seg.

Noen ganger kan SL be om en egenskapstest som gjør bruk av en spesifikk evne, for eksempel sånn: "Utfør en test av Visdom (Sansning)". Andre ganger kan en spiller selv spørre SL om trening i en spesifikk evne kan brukes i en test. I begge tilfellene betyr trening i en evne at karakteren kan legge hans eller hennes treningsbonus til egenskapstester som bruker den evnen. Uten trening i den evnen utfører karakteren en vanlig egenskapstest.

For eksempel: Hvis en karakter prøver å klatre opp en farlig klippe, kan spilleder be om en test av Styrke (Idrett). Hvis karakteren er trent i Idrett, legger du treningsbonusen til styrketesten. Hvis karakteren ikke er trent i den evnen, utfører han eller hun bare en styrketest.

Styrketester

Styrke viser til kroppslig kraft, atletisk trening og hvor mye rå fysisk kraft du kan utøve. En styrketest kan modellere alle forsøk på å løfte, dytte, trekke, eller knuse noe, presse kroppen din gjennom et trangt rom, eller andre forsøk på å bruke rå kraft i en situasjon. Evnen Idrett viser til talent for spesifikke former for styrketester.

Idrett. Test av Styrke (Idrett) passer til krevende situasjoner du havner i mens du klatrer, hopper, eller svømmer. De følgende aktivitetene kan være noen eksempler:

- Du prøver å klatre opp en steil eller glatt klippe, prøver å unngå farer mens du bestiger en fjellvegg, eller å klamre deg til en overflate mens noe(n) prøver å dytte deg av.
- Du prøver å hoppe unormalt langt eller utføre et knep halvveis gjennom hoppet.
- Du anstrenger deg for å svømme eller holde deg flytende i farlige strømmer, bølger pisket av storm, eller områder som er overgrodd med tang og tare. Eller kanskje en annen skapning dytter eller trekker deg under vann eller på andre måter gjør det vanskeligere å svømme.

Smidighetstester

Smidighet viser til fysisk bevegelighet, reflekser og balanse. En smidighetstest kan modellere alle forsøk på å bevege deg forsiktig, raskt eller stille, eller unngå å falle på ustø grunn. Evnene Akrobatikk, Fingerferdighet og Sniking viser til talent for spesifikke former for smidighetstester.

Akrobatikk. Test av Smidighet (Akrobatikk) dekker alle forsøk på å holde deg på beina i en utfordrende situasjon, som hvis du prøver å løpe over et isflak, balansere på en line, eller holde deg oppreist på et skipsdekk på opprørt hav. SL kan også be om en test av Smidighet (Akrobatikk) for å se om du greier enkelte akrobatiske øvelser, som stuping, rulling, saltomortaler og vendinger i luften.

Fingerferdighet. Når du prøver å utføre et listig knep, som å plante noe på noen andre eller skjule en gjenstand i klærne dine, tester du Smidighet (Fingerferdighet). SL kan også be om en test av Smidighet (Fingerferdighet) for å avgjøre om du greier å stjele en pengepung fra noen, eller lure noe ut av noen sine lommer.

Sniking. Test smidighet (Sniking) når du prøver å gjemme deg for fiender, smyge deg forbi vakter, fordufte uten å bli lagt merke til, eller snike deg opp bak noen uten å bli sett eller hørt.

Sniking og synsvidde

Når du prøver å gjemme deg, gjør du en test av Smidighet (Sniking). Frem til du blir avslørt eller du slutter å gjemme deg, blir resultatet av testen målt mot Visdom (Sansning) hos alle skapninger som aktivt leter etter tegn på at du er til stede.

Du kan ikke gjemme deg fra et vesen som ser deg, og hvis du lager lyd (for eksempel et varselrop eller hvis du velter en vase), avslører du hvor du er. En usynlig skapning kan alltid prøve å gjemme seg, fordi det ikke er mulig å se den. Likevel kan andre legge merke til tegn på den, og den må fremdeles være stille.

Passiv sansning. Når du gjemmer deg, er det alltid en sjanse for at andre legger merke til deg, selv om de ikke leter. For å finne ut om noen som ikke leter finner deg, måler SL din test av Smidighet (Sniking) mot verdien av skapningens passive Visdom (Sansning), som er lik 10 + visdomsjustering, i tillegg til eventuelle andre justeringer. Hvis skapningen har fortrinn, legg til 5. Hvis den har ulempe, trekk fra 5.

For eksempel: Hvis en level 1 karakter (med treningsbonus på +2) har 15 i visdom (som gir en +2-justering) og trening i Sansning, er hans eller hennes passive Visdom (Sansning) 14.

Hva kan du se? For å avgjøre om du greier å finne en skapning eller gjenstand som er gjemt, har det mye å si hvor godt du kan se i området. Områder kan være delvis eller godt skjult. I et område som er **delvis skjult** (hvor det for eksempel er lite lys, tåkebanker eller tynt løvverk), har alle ulempe i tester av Visdom (Sansning) som bruker av synssansen. I et **godt skjult** område (som mørke, tykk tåke eller tett løvverk) er sikten blokkert. I praksis betyr det at alle skapninger har tilstanden Blindet, som forklart i tillegget.

Konstitusjonstest

Konstitusjon viser til sunnhet, utholdenhet og kroppslig vigør. Det er uvanlig å teste konstitusjon, og ingen evner gjelder i slike tester. Grunnen er at den utholdenheten som denne egenskapen representerer i utgangspunktet er passiv heller enn å vise til en aktiv innsats fra en karakter eller et monster. Likevel kan en test av konstitusjon modellere forsøk på å overgå normale grenser.

Intelligenstest

Intelligens viser til mentalt skarpsyn, hukommelse, og evnen til å resonnere. En intelligenstest blir relevant når du trenger å benytte deg av logikk, utdannelse, hukommelse, eller resonnering. Evnene Arkana, Historie, Undersøkelse, Natur og Religion viser til hvor dyktig du er i bestemte typer intelligenstester.

Arkana. En test av Intelligens (Arkana) avgjør evnen din til å huske kunnskap om formler, magiske gjenstander, eldgamle symboler, magiske tradisjoner, eksistensens sfærer, og alt som bor i disse sfærene.

Historie. En test av Intelligens (Historie) avgjør evnen din til å huske kunnskap om historiske hendelser, legendariske personer, gamle kongeriker, tidligere konflikter, nylige kriger, og tapte sivilisasjoner.

Undersøkelse. Når du ser deg omkring etter spor og tolker dem, utfører du en test av Intelligens (Undersøkelse). Du kan tenke deg frem til hvor en skjult gjenstand er, undersøke formen på et sår for å finne ut hvilket våpen som påførte det, eller finne det svakeste punktet i en tunnel for å få den til å kollapse. Det kan også være nødvendig med en test av Intelligens (Undersøkelse) hvis du fordyper deg i gamle bokruller på jakt etter skjulte fragmenter av kunnskap.

Natur. En test av Intelligens (Natur) avgjør evnen din til å huske kunnskap om terreng, planter og dyr, været, og natursykluser.

Religion. En test av Intelligens (Religion) avgjør evnen din til å huske kunnskap om guddommer, ritualer og bønn, religiøse hierarkier, hellige symboler, eller en hemmelig kults rituelle praksis.

Visdomstest

Visdom viser til hvor samstemt du er med verden rundt deg, og representerer innsikt og intuisjon. En test av visdom kan være relevant i forsøk på å lese kroppsspråk, forstå noens følelser, legge merke til noe ved omgivelsene, eller behandle en skadet person. Evnene Dyrehåndtering, Innsikt, Medisin, Sansning og Overlevelse viser til hvor dyktig du er i bestemte typer visdomstester.

Dyrehåndtering. Hvis det er usikkert om du greier å roe ned et tamt dyr, hindre et ridedyr i å få panikk, eller forstå hva et dyr har tenkt å gjøre, kan SL be om en test av Visdom (Dyrehåndtering). Du tester også Visdom (Dyrehåndtering) for å beholde kontrollen over ridedyret ditt mens du prøver å gjøre risikable manøvre.

Innsikt. En test av Visdom (Innsikt) avgjør om du kan forstå hva en skapning egentlig tenker eller planlegger, som når du prøver å avsløre en løgn eller forutse hva noen skal til å gjøre. Dette gjør du ved å tolke kroppsspråk, talemåter og forandringer i holdning.

Medisin. En test av Visdom (Medisin) lar deg gjøre et forsøk på å stabilisere en dødelig såret venn eller diagnostisere en sykdom.

Sansning. En test av Visdom (Sansning) lar deg få øye på, høre, eller på andre måter legge merke til at noe(n) er til stede. Egenskapen avgjør hvor oppmerksom du er på omgivelsene dine, og hvor skarpe sanser du har. Kanskje du for eksempel prøver å høre en samtale gjennom en lukket dør, smuglytte ved et åpent vindu, eller høre monstre som beveger seg stille gjennom skogen, eller prøver å få øye på ting som er skjult eller lett å overse, enten det er orker som ligger på lur langs en vei, røvere skjult blant skyggene i en bakgate, eller et lysskimmer fra sprekken under en lukket hemmelig dør.

Overlevelse. SL kan be deg om å teste Visdom (Overlevelse) for å følge spor, jakte på ville dyr, lose gruppen gjennom frosne ødemarker, legge merke til tegn på at uglebjørner bor i nærheten, forutse været, eller unngå kvikksand og andre naturlige farer.

Karismatest

Karisma måler evnen din til å samhandle effektivt med andre. Det handler om selvtillit og veltalenhet. En test av Karisma kan bli nødvendig hvis du prøver å gjøre inntrykk på noen eller komme med en overbevisende løgn, eller når du håndterer en vanskelig sosial situasjon. Evnene Bedrag, Trussel, Oppvisning og Overtalelse viser til hvor dyktig du er i bestemte typer karismatester.

Bedrag. En test av Karisma (Bedrag) avgjør om du kan holde sannheten skjult på en overbevisende måte, enten det er muntlig eller gjennom handling. Slikt bedrag kan omfatte alt fra å villede andre med tvetydige utsagn til ren løgn. Typiske situasjoner er forsøk på å rundsnakke en vakt, lure en landhandler, tjene penger på hasardspill, opptre i forkledning, avlede mistenksomhet med falske forsikringer, eller holde masken når du lyver.

Trussel. Hvis du prøver å påvirke noen med direkte trusler, fiendtlige handlinger eller fysisk vold, kan SL be deg om å teste Karisma (Trussel). Dette kan for eksempel være forsøk på å tvinge en fange til å oppgi informasjon, overtale røvere til å gi opp, eller bruke kanten på en knust flaske til å få en gretten visir til å ombestemme seg.

Oppvisning. En test av Karisma (Oppvisning) avgjør hvor flink du er til å glede tilskuere med musikk, dans, skuespill, historiefortelling, eller andre former for underholdning.

Overtalelse. Hvis du prøver å påvirke noen med takt, sosiale evner eller vennlighet, kan SL be deg om å teste Karisma (Overtalelse). Vanligvis vil du bruke Overtalelse når du handler i god tro, for å inngå vennskap, komme med forespørsler, eller utvise god etikette. Eksempler er forsøk på å overbevise en kammerherre til å la gruppen møte kongen, forhandle frem fred mellom stridende stammer, eller inspirere en gruppe landsbyboere.

Redningskast

Et redningskast viser til et forsøk på å stå imot eller unngå en formel, en felle, gift, eller en lignende fare. Vanligvis bestemmer du ikke selv når du vil gjøre et redningskast: Du er nødt til å gjøre det fordi karakteren din eller monsteret ditt står i fare for å bli skadet.

For å gjøre et redningskast, kaster du en t20 og legger til den passende egenskapsjusteringen. For eksempel vil du bruke smidighetsjustering for et smidighetsredningskast.

Et redningskast kan bli justert av situasjonsbestemt bonus eller minus, og kan bli påvirket av fortrinn og ulempe. Dette avgjør SL.

Karakterarket oppgir en karakters trening i forbindelse med redningskast. Trening i redningskast vil si at en karakter kan legge treningsbonusen sin til redningskast som bruker en bestemt egenskapsverdi, akkurat som reglene for trening i evner. Enkelte monstre har også trening i redningskast.

Vanskelighetsgraden for et redningskast er bestemt av effekten som gjør kastet nødvendig. Hvis for eksempel en formel tillater et redningskast, er VG for det kastet bestemt av formelkasterens treningsbonus og evne til å kaste formler.

Resultatet av et vellykket eller feilslått redningskast finner du i beskrivelsen av effekten som tvinger deg til å gjøre kastet. Vanligvis medfører et vellykket redningskast at en karakter eller et monster unngår skade, eller får redusert skade, fra effekten.

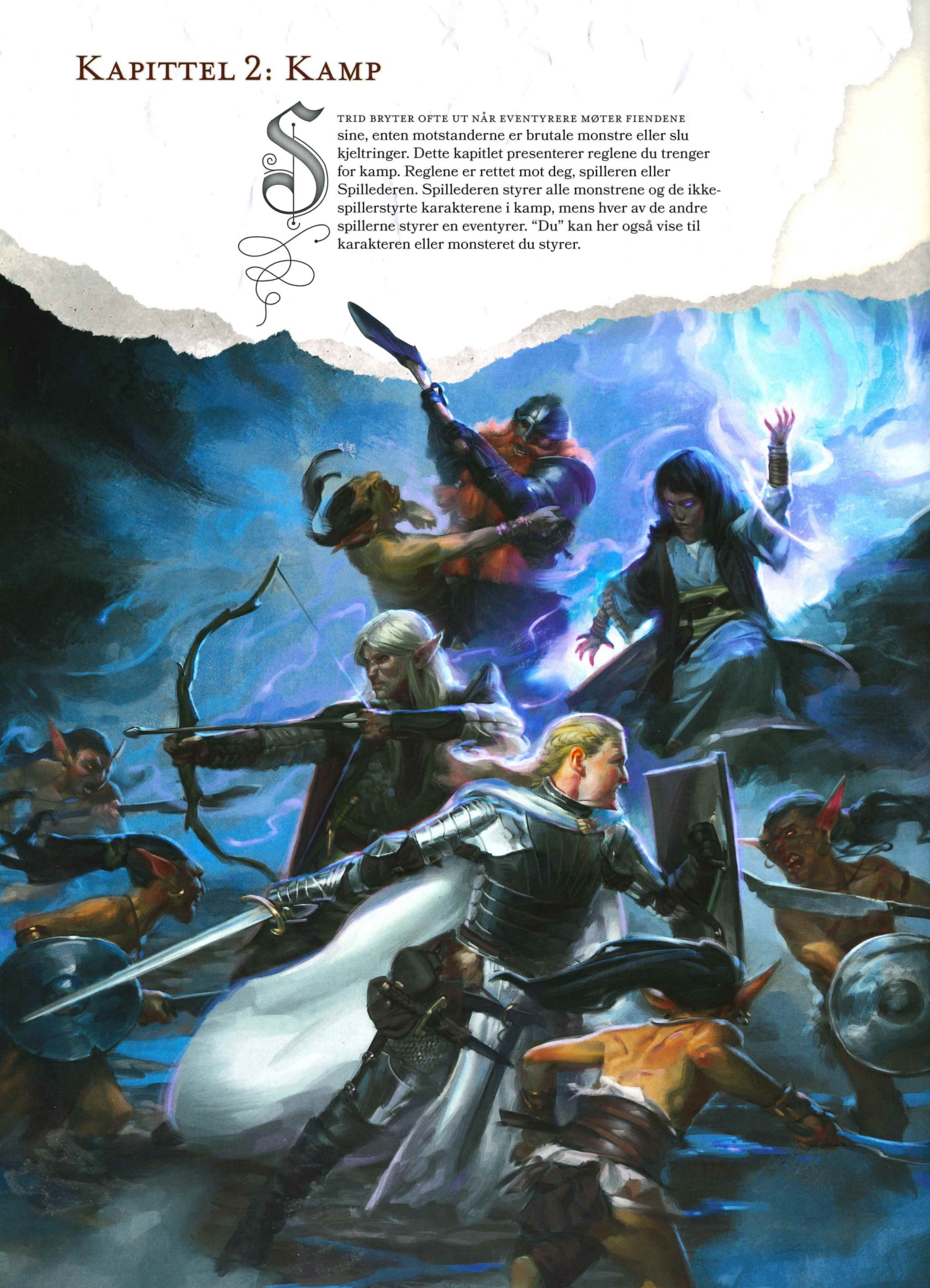
Skjulte gjenstander

Når karakteren din leter etter en skjult gjenstand, som en hemmelig dør eller en felle, vil SL vanligvis be deg om å teste Visdom (Sansning). En slik test kan brukes for å finne skjulte detaljer eller andre typer informasjon og spor som du ellers ville ha oversett.

I de fleste tilfeller må du forklare hvor du leter for at SL skal kunne avgjøre hvor store sjansene for suksess er. For eksempel: En nøkkel er gjemt under en haug med brettede klær i den øverste skuffen i en kommode. Hvis du sier til SL at du går frem og tilbake i rommet mens du undersøker vegger og møbler for å finne spor, er det ingen sjanse for at du finner nøkkelen, uansett hva resultatet av en test av Visdom (Sansning) blir. Du må spesifisere at du åpner skuffene eller leter gjennom kommoden for å ha noen sjanse for å lykkes.

Kapittel 2: Kamp

STRID BRYTER OFTE UT NÅR EVENTYRERE MØTER FIENDENE sine, enten motstanderne er brutale monstre eller slu kjeltringer. Dette kapitlet presenterer reglene du trenger for kamp. Reglene er rettet mot deg, spilleren eller Spillederen. Spillederen styrer alle monstrene og de ikke-spillerstyrte karakterene i kamp, mens hver av de andre spillerne styrer en eventyrer. "Du" kan her også vise til karakteren eller monsteret du styrer.



Rekkefølge i kamp

En typisk kamp er en voldsom konfrontasjon mellom to sider, en virvel av våpenhugg, finter, pareringer, fotarbeid og formelkasting. Spillet organiserer kampkaoset i sykluser av runder og turer . En **runde** representerer omtrent 6 sekunder i spillverdenen. I løpet av en runde tar hver kampdeltaker en **tur**.

Turrekkefølgen blir satt først i en kamp, idet alle kaster terning for å finne initiativ. Når alle har tatt en tur, fortsetter kampen til neste runde, helt til en side har overvunnet den andre.

Kamp steg for steg

1. **Avgjør om noen er overrumplet.** SL avgjør om noen av de involverte i kampen blir overrumplet.
2. **Posisjonering.** SL avgjør hvor alle karakterene og monstrene er plassert. Basert på karakterenes marsjrekkefølge eller de oppgitte plasseringene deres i et rom eller andre omgivelser finner SL ut hvor motstanderne er (hvor langt unna og i hvilken retning).
3. **Kast for initiativ.** Alle de involverte kaster for initiativ, og det bestemmer turrekkefølgen for de stridende.
4. **Turer.** Hver deltaker i kampen tar sin tur i den rekkefølgen som er bestemt av initiativ.
5. **Begynn neste runde.** Når alle de involverte i en kamp har fullført en tur, er runden over. Gjenta steg 4 til kampen er ferdig.

Overrumpling

Det er SL som avgjør hvem som eventuelt er overrumplet. Hvis ingen av sidene prøver å snike, oppdager de hverandre automatisk. Ellers sammenligner SL Smidighet (Sniking) hos alle som gjemmer seg med verdien av passiv Visdom (Sansning) hos hver enkelt skapning på den andre siden. Karakterer og monstre som ikke har lagt merke til en trussel er overrumplet ved begynnelsen av situasjonen.

Hvis du er overrumplet, kan du ikke bevege deg eller utføre en handling på den første turen din i kampen, og du kan ikke utføre en respons før turen er over. Ett medlem av en gruppe kan være overrumplet selv om de andre medlemmene ikke er det.

Initiativ

Initiativ avgjør turrekkefølgen i kamp. Når kampen begynner, gjør hver av deltakerne en test av Smidighet for å bestemme sin plass i initiativrekkefølgen. SL gjør kun ett kast for en gruppe identiske skapninger, og hvert medlem av gruppen handler samtidig.

SL rangerer kampdeltakerne i en rekkefølge som går fra den med det høyeste resultatet av smidighetstesten til den med det laveste. Dette er rekkefølgen (kalt initiativrekkefølgen) for handlingene deres hver runde. Initiativrekkefølgen forblir den samme fra runde til runde.

Hvis testen ender uavgjort, bestemmer SL rekkefølgen blant SL-styrte skapninger som har likt resultat, og spillerne bestemmer rekkefølgen blant sine egne karakterer med likt resultat. SL kan bestemme rekkefølgen hvis det er uavgjort mellom et monster og en spillerstyrt karakter. Alternativt kan SL be om at karakterer og monstre med likt resultat kaster en t20 for å avgjøre rekkefølgen (den med høyest resultat går først).

Din tur

Når det er din tur, kan du **flytte** så langt som farten din tillater og **utføre en handling**. Du bestemmer om du vil flytte først eller utføre handlingen først. Fart, noen ganger kalt marsjfart, er oppgitt på karakterarket ditt.

Du finner beskrivelser av de mest vanlige handlingene du kan gjøre i avsnittet "Handlinger i kamp" senere i dette kapitlet. Mange klassespesifikke trekk og andre egenskaper vil også gi deg flere muligheter for handling.

Du finner reglene for å flytte i avsnittet "Bevegelse og plassering" senere i dette kapitlet.

Du kan la være å flytte, utføre en handling eller gjøre noe som helst annet på turen din. Hvis du ikke greier å bestemme deg for hva du vil gjøre når det er din tur, kan du vurdere å utføre handlingene Unnvik eller Klargjør, som du finner beskrivelser av i "Handlinger i kamp".

Bonushandlinger

Enkelte klassespesifikke trekk, formler og andre egenskaper lar deg utføre en ekstra handling på turen din. Dette er en bonushandling. Trekket Snarrådighet lar en banditt utføre en bonushandling. Du kan kun gjøre en bonushandling hvis en spesiell egenskap, formel eller noe annet lar deg utføre noe spesifikt som en bonushandling.

Du kan kun utføre én bonushandling per tur, så du må velge hvilken bonushandling du vil utføre når du har flere enn en tilgjengelig.

Du kan velge når du vil utføre bonushandlingen i løpet av turen din, med mindre tidspunktet er spesifisert.

Annen aktivitet i løpet av en tur

Det finnes enkelte ting du i løpet av turen din kan gjøre i tillegg til å flytte deg eller utføre en vanlig handling.

Du kan kommunisere gjennom korte utrop og gester i løpet av turen din.

Du kan også manipulere en (og kun en) gjenstand eller del av omgivelsene uten å bruke opp turen din. Du kan for eksempel åpne en dør mens du flytter i retning av en fiende, eller du kan trekke våpenet som en del av den samme handlingen du bruker for å angripe.

Hvis du manipulerer mer enn en gjenstand, må du bruke handlingen din. Noen gjenstander er magiske eller spesielle på andre måter, og krever alltid at du bruker en handling. Dette er oppgitt i beskrivelsene av dem.

SL kan kreve at du bruker en handling for å utføre bestemte aktiviteter hvis de krever mye oppmerksomhet, eller hvis et uvanlig hinder står i veien. For eksempel vil det være rimelig av SL å kreve at du bruker en handling for å åpne en fastkilt dør eller for å sveive ned en vindebro.

Respons

Enkelte spesielle egenskaper, formler eller situasjoner lar deg utføre en spesiell type handling som kalles en respons. En respons er en umiddelbar reaksjon på en utløsende hendelse som kan finne sted enten på din egen tur eller på noen andres. Sjanseangrep, som er beskrevet senere i dette kapitlet, er den mest vanlige formen for respons.

Du kan kun utføre én respons per runde. Når du utfører en respons, kan du ikke utføre en til før begynnelsen på din neste tur. Hvis responsen avbryter turen til en annen skapning, kan den skapningen fortsette sin tur umiddelbart etter responsen.

Flytting og posisjonering

I kamp flytter karakterer og monstre seg hele tiden, og bruker ofte bevegelse og posisjonering for å få overtaket. Når det er din tur, kan du flytte så langt farten din tillater. Du kan bruke så mye eller lite av farten du vil, innenfor reglene du finner her. Når du flytter, kan det inkludere hopping, klatring og svømming, som beskrevet i kapittel 3.

Inndeling av flytting

Du kan flytte i flere omganger på turen din, og bruke deler av farten før og etter en handling. Hvis du for eksempel har en fart på 10 meter, kan du flytte 3 meter, lete etter en fallem, og så flytte 7 meter.

Du kan dele opp flyttingen ytterligere hvis du utfører en handling med mer enn ett angrep: Du kan flytte mellom angrepene.

Hvis du har mer enn en type fart, for eksempel hvis du har en marsjfart og en flyfart, kan du bytte frem og tilbake mellom farttypene når det er din tur. Den avstanden du allerede har flyttet, trekker du fra farten du bytter til. Resultatet viser hvor mye lenger du kan flytte. For eksempel: Hvis du har en fart på 10 og en flyfart på 20 fordi en magiker kastet formelen *fly* på deg, kan du velge å fly 5 meter, gå 5 meter, og så fly 10 meter til.

Vanskelig terreng

Ofte blir de stridende forhindret av vanskelig terreng. Lave møbler, steinhauger, bratte trapper, snø og grunne myrer er eksempler på vanskelig terreng. Steder hvor det står en annen skapning, fiendtlig eller vennlig, blir også regnet som vanskelig terreng.

Hver meter med bevegelse i vanskelig terreng koster en ekstra meter. Denne regelen gjelder selv når det er flere ting på samme sted som gjelder som vanskelig terreng.

Liggende stilling

Stridende kan ligge på bakken, enten fordi de er blitt slått over ende, eller fordi de har kastet seg ned. I spillet er de liggende, en tilstand som er beskrevet i tillegget.

Du kan legge deg i **liggende stilling** uten å bruke noe av farten din. **Å reise seg** krever mer innsats, og derfor koster det halvparten av den maksimale farten din. For eksempel: Hvis farten din er 10 meter, må du bruke bevegelse verdt 5 meter for å reise deg. Du kan ikke reise deg hvis du ikke har nok bevegelse igjen eller farten din er 0.

For å flytte mens du ligger, må du **kravle** eller bruke magi, som teleportering. Hver meter med bevegelse mens du kravler koster en ekstra meter. Altså krever det 3 meter bevegelse å kravle 1 meter i vanskelig terreng.

Bevegelse rundt andre skapninger

Du kan enkelt flytte forbi et sted hvor det står en skapning som ikke er fiendtlig. Men du kan kun flytte forbi et sted hvor det står en fiendtlig skapning hvis den er minst to størrelser større eller mindre enn deg (størrelser er beskrevet i eventyrboken). Du kan ikke med vilje ende opp på samme sted som en skapning, enten det er vennlig eller fiendtlig.

Hvis du beveger deg ut av en fiendes rekkevidde, utløser du et sjanseangrep, som forklart senere i dette kapitlet.

Handlinger i kamp

Når du utfører en handling på din tur, kan du enten utføre en av handlingene nevnt her, en handling eller et spesielt trekk du har fått fra klassen din, eller en improvisert handling. Når du velger å utføre en handling som ikke er beskrevet noe sted i reglene, vil SL fortelle deg om det er mulig å utføre den handlingen og hvilken type test du eventuelt må gjøre for å finne ut om du lykkes eller feiler.

Angrep

Den mest vanlige handlingen i kamp er Angrep, enten du svinger et sverd, sender av sted en pil fra en bue, eller slåss med bare nevene.

Med denne handlingen utfører du et angrep i nærkamp eller fra avstand. Reglene som styrer angrep finner du i avsnittet "Utførelse av angrep".

Enkelte trekk, for eksempel trekket Ekstra Angrep, som krigeren får på level 5, lar deg utføre mer enn ett angrep med denne handlingen.

Formelkasting

Formelkastere, som magikere og prester, og dessuten mange monstre, har tilgang til formler som de kan dra stor nytte av i kamp. Hver formel har en kastetid som spesifiserer om man må bruke en handling, en respons, flere minutter, eller til og med timevis for å kaste formelen. De fleste formler har en kastetid på 1 handling, så en formelkaster bruker gjerne handlingen sin i kamp til å kaste en slik formel. Se kapittel 4 for regler for formelkasting.

Sprang

Når du utfører handlingen Sprang, får du ekstra fart på den gjeldende turen. Økningen er lik farten din etter at justeringer er lagt til eller trukket fra. Med en fart på 10 meter, for eksempel, kan du flytte opp til 20 meter i løpet av turen din hvis du gjør et sprang.

Alle justeringer av farten din blir gjort før økningen du får fra handlingen Sprang. Hvis for eksempel hastigheten din på 10 meter blir redusert til 7 meter, kan du flytte opp til 14 meter denne turen hvis du gjør et sprang.

Løsrive

Når du utfører handlingen Løsrive, utløser ikke bevegelse sjanseangrep resten av turen din.

Unnvike

Når du utfører handlingen Unnvike, fokuserer du kun på å unnvike angrep. Frem til begynnelsen av den neste turen din har alle angrepskast som blir gjort mot deg ulempe, og du har fortrinn i redningskast for Smidighet. Du mister disse fordelene hvis du er holdt fast (som forklart i tillegget) eller hvis farten din blir 0.

Hjelpe

Du kan hjelpe en annen skapning med å utføre en oppgave. Når du utfører handlingen Hjelp, får skapningen du bistår fordel i den neste egenskapstesten den gjør for å utføre oppgaven du hjelper med, så lenge den gjør testen før begynnelsen av den neste turen din.

Du kan også hjelpe en vennlig skapning med å angripe en skapning opp til en og en halv meter unna deg. Du gjør en finte eller distraherer skapningen, eller samarbeider med den allierte på andre måter for å gjøre hans eller hennes angrep mer effektive. Hvis frenden din angriper målet før den neste turen din, har angrepskastet fordel.

Gjemme

Når du utfører handlingen Gjemme, tester du Smidighet (Sniking) i et forsøk på å gjemme deg. Følg reglene for sniking i kapittel 1. Hvis du lykkes, får du flere fordeler, som beskrevet i avsnittet "Usette angripere og mål".

Klargjøre

Noen ganger kan det hende at du vil overrumple en motstander eller vente på rett øyeblikk før du handler. For å gjøre det, kan du utføre handlingen Klargjør på turen din. Da kan du utføre en respons før den neste turen din.

Først bestemmer du deg for hvilken omstendighet som vil utløse responsen din. Så velger du hvilken handling du vil utføre som respons på den utløseren, eller du kan velge å reagere ved å bevege deg så langt farten din tilsier. Noen eksempler kan være: "Hvis kultisten tråkker på fallemmen, trekker jeg i spaken som åpner den" eller "Hvis goblinen kommer bort til meg, flytter jeg meg unna."

Når utløseren finner sted, kan du enten utføre responsen din umiddelbart, eller ignorere utløseren. Husk at du kun kan utføre én handling per runde.

For å kunne klargjøre en formel, må den ha en kastetid på 1 handling, og det krever konsentrasjon (forklart i kapittel 4) å holde formelens magi ved like frem til du slipper den løs som en respons. Hvis du for eksempel konsentrerer deg om formelen *vev* og klargjør *magisk missil*, tar formelen *vev* slutt, og hvis du tar skade før du slipper løs *magisk missil* som en respons, kan konsentrasjonen din bli brutt.

Lete

Når du utfører handlingen Lete, vier du oppmerksomheten din til å finne noe. Avhengig av hva du leter etter og hvordan letingen foregår, kan SL be deg om å teste Visdom (Sansning) eller Intelligens (Undersøkelse).

Bruke en gjenstand

Vanligvis bruker du en gjenstand mens du gjør noe annet, som når du trekker et sverd som en del av et angrep. Hvis en gjenstand krever at du bruker handlingen din, utfører du handlingen Bruke en gjenstand. Denne handlingen gjør du også hvis du vil manipulere mer enn en gjenstand i løpet av turen din.

Utførelse av angrep

Hver gang du gjør et angrepskast, utfører du et angrep. Enten du slår med et nærkampvåpen, skyter fra avstand, eller gjør et angrepskast som del av en formel, følger angrepet denne formen:

1. **Velg et mål**. Velg et mål innenfor angrepets rekkevidde: en skapning, en gjenstand eller et område.
2. **Finn justeringer**. SL avgjør om målet er i dekning og om du har fortrinn eller ulempe mot det. I tillegg kan formler, spesielle egenskaper og andre effekter gi negative verdier, bonuser, fortrinn eller ulempe til angrepskastet ditt.
3. **Utfør angrepet**. Du gjør angrepskastet. Hvis du treffer, kaster du for skade, med mindre det spesifikke angrepet du utførte sier noe annet.

Angrepskast

Når du utfører et angrep, avgjør angrepskastet ditt om angrepet treffer eller bommer. For å gjøre et angrepskast, kast en t20 og legg til relevante justeringer. Hvis resultatet av kastet pluss justeringer er likt eller høyere enn målets rustningsgrad (RG), treffer angrepet. En karakters RG er oppgitt på karakterarket, og et monsters RG finnes på monsterets egenskapsblokk.

Justering av kastet

Når en karakter gjør et angrepskast, er kastets to vanligste justeringer egenskapsjustering og karakterens treningsbonus. Et monster bruker den justeringen som er oppgitt i monsterets egenskapsblokk.

Egenskapsjustering. For angrep med nærkampvåpen bruker du egenskapsjusteringen for Styrke, og for distanseangrep bruker du justering for Smidighet. Det gjelder ikke våpen som har Finesse eller er Kastevåpen.

Noen formler krever også angrepskast. Prester bruker Visdom for å avgjøre angrepskast for en formel, både i nærkamp og fra avstand. Magikere bruker Intelligens.

Treningsbonus. Hvis du har trening med våpenet du utfører angrepet med, legger du treningsbonus til angrepskastet.

Når du utfører et formelangrep, legger du også treningsbonusen til angrepskastet.

Et kast på 1 eller 20

Iblant står lykken den kjempende bi, og andre ganger ikke: En nybegynner kan treffe, og en veteran kan bomme.

Hvis kastet med t20 for et angrep gir 20, treffer angrepet uavhengig av justeringer eller målets RG. I tillegg gir det et kritisk treff, som forklart senere i dette kapitlet.

Hvis kastet med t20 for et angrep gir 1, bommer angrepet uavhengig av justeringer eller målets RG.

Usette angripere og mål

Ofte prøver deltakere i kamp å unnslippe fiendens oppmerksomhet ved å gjemme seg, kaste formelen *usynlighet*, eller ligge på lur i mørket.

Når du angriper et mål som du ikke kan se, har angrepskastet ulempe. Dette gjelder enten du gjetter hvor målet er eller sikter mot en skapning som du kan høre, men ikke se. Hvis målet ikke er på det stedet du siktet mot, bommer du automatisk, men vanligvis vil SL da bare si at angrepet bommet, og ikke avsløre om du gjettet riktig.

Hvis en skapning ikke kan se deg, har angrepskastene dine mot den fordel.

Hvis du er skjult (verken sett eller hørt) når du gjør et angrep, avslører du hvor du er så snart angrepet treffer eller bommer.

Distanseangrep

Du gjør distanseangrep når du skyter med bue, kaster en håndøks, eller på andre måter sender et prosjektil fra avstand. Noen monstre kan skyte ut pigger fra halen sin. Mange formler innebærer også et distanseangrep.

Rekkevidde

Du kan kun utføre distanseangrep mot mål innenfor en gitt rekkevidde. Hvis et distanseangrep, som et formelangrep, kun oppgir én rekkevidde, kan du ikke angripe mål utenfor denne. Noen distanseangrep, som med langbue eller kortbue, har to rekkevidder. Det laveste tallet er normal rekkevidde, og det høyeste tallet er lang rekkevidde. Du har ulempe hvis målet er utenfor normal rekkevidde. Du kan ikke angripe et mål som er utenfor lang rekkevidde.

Distanseangrep i nærkamp

Det er vanskelig å sikte med et distanseangrep hvis fienden er i nær deg. Distanseangrep med våpen, formel eller lignende har ulempe hvis avstanden til fiendtlige skapninger er 1.5 meter eller mindre, så lenge skapningen kan se deg og ikke er slått ut.

Nærkampangrep

Nærkampangrep lar deg angripe en fiende innenfor rekkevidden din. De fleste skapninger har rekkevidde på 1.5 meter, og kan derfor angripe mål som er opp til 1.5 meter unna. Noen skapninger (vanligvis de som er større enn et menneske) har lengre rekkevidde, som forklart i beskrivelsene av dem.

Du kan gjøre et nærkampangrep uten våpen ved å utføre et **angrep uten våpen**: slag, spark, skalling, eller andre lignende angrep. Du legger justeringer for treningsbonus og Styrke til angrepskastet. Hvis du treffer, gir angrepet stump skade lik 1 + styrkejustering.

Sjanseangrep

I kamp følger alle med for å finne åpninger hos motstanderne. Når du prøver å flytte deg forbi fienden, havner du oftest i fare: Du utløser et sjanseangrep.

Du kan utføre et sjanseangrep hvis en fiendtlig skapning du kan se flytter seg ut av rekkevidden din. For å gjøre sjanseangrepet, bruker du responsen din til å gjøre et nærkampangrep mot den som utløste responsen. Angrepet skjer rett før den som utløste det kommer utenfor rekkevidde, og avbryter skapningens bevegelse.

Du kan unngå et sjanseangrep ved å utføre handlingen Løsrive. Du utløser heller ikke et sjanseangrep når du teleporterer eller hvis noen eller noe flytter deg uten å bruke din egen flytting, handling eller respons. For eksempel utløser du ikke et sjanseangrep hvis en eksplosjon kaster deg ut av en skapnings rekkevidde, eller hvis gravitasjonskraft gjør at du faller bort fra en fiende.

Kamp med to våpen

Hvis du utfører handlingen Angrep og velger å angripe med et lett våpen som du holder i én hånd, får du en bonushandling du kan bruke til å angripe med et annet lett nærkampvåpen som du holder i den andre hånden. Du legger ikke egenskapsjustering til bonusangrepets skade, med mindre den justeringen er negativ.

Hvis et av våpnene har egenskapen Kastevåpen, kan du kaste det i stedet for å utføre et nærkampangrep med det.

Dekning

Vegger, trær, skapninger og andre hindre kan gi dekning i kamp, og gjøre et mål vanskeligere å skade. Et mål kan kun dra fordel av dekning hvis et angrep eller en annen effekt kommer fra den motsatte siden av dekningen.

Det er tre grader av dekning. Et mål bak flere kilder til dekning får kun den mest beskyttende formen for dekning. De ulike gradene blir ikke lagt sammen.

Et mål i **halv dekning** får +2 bonus til RG og redningskast for Smidighet. Et mål er i halv dekning hvis et hinder dekker minst halvparten av kroppen. Det kan være en lav mur, et stort møbel, en tynn trestamme, eller en skapning, enten den skapningen er en venn eller fiende.

Et mål i **tre-kvart dekning** får +5 som bonus til RG og redningskast for Smidighet. Et mål er i tre-kvart dekning hvis omtrent tre fjerdedeler av det er dekket av et hinder. Hinderet kan være et fallgitter, et skyteskår, eller en tykk trestamme.

Et mål i **full dekning** kan ikke være direkte mål for et angrep eller en formel, men enkelte formler kan nå frem til et slikt mål hvis de har virkningsområde. Et mål er i full dekning hvis det er fullstendig skjult av et hinder.

Skade og helbredelse

Skade og dødsrisiko er trofaste følgesvenner for alle som utforsker verdenene i D&D.

Helse

Helse representerer en kombinasjon av fysisk og mental utholdenhet, livsvilje og flaks. Jo flere Helsepoeng (HP) en skapning har, desto vanskeligere er det å drepe den. De som har få HP er mer skrøpelige.

En skapnings nåværende helse (vanligvis bare kalt HP) kan være et hvilket som helst tall fra skapningens maksimale HP ned til 0. Dette tallet endrer seg stadig etter som skapningen tar skade eller blir helbredet.

Hver gang en skapning tar skade, blir den skaden trukket fra HP-ene. Det å miste HP har ingen innvirkning på skapningens egenskaper før den når 0 HP.

Skadekast

Alle våpen og formler oppgir hvor mye skade de gir når de treffer. Du kaster skadeterningen eller terningene, legger til eventuelle justeringer, og påfører målet skaden. Magiske våpen, spesielle egenskaper og andre faktorer kan gi tillegg til skade. Dessuten gir enkelte spesielle egenskaper ekstra skade i form av bonusterninger.

Når du angriper med et **våpen**, legger du treningsjustering (den samme justeringen som du bruker for angrepskastet) til skaden. En **formel** vil oppgi hvilke terninger du skal kaste for skade, og om du skal legge til noen justeringer. Hvis en formel eller annen effekt skader **mer enn ett mål** samtidig, gjør du skadekast for hvert av dem.

Kritiske treff

Når du oppnår et kritisk treff, får du kaste flere terninger for å avgjøre skaden målet tar. Kast alle skadeterningene to ganger og legg dem sammen. Så legger du til alle relevante justeringer som ellers. For å korte ned på tiden det tar, kan du kaste alle skadeterningene samtidig.

For eksempel: Hvis du oppnår et kritisk treff med en dolk, kaster du 2t4 for skade i stedet for 1t4, og så legger du til den relevante egenskapsjusteringen. Hvis angrepet innebærer andre skadeterninger, som fra banditens trekk Bakholdsangrep, kaster du de terningene to ganger også.

Skadetyper

Forskjellige angrep og angrepsformler gir forskjellige typer skade. Det er ikke egne regler for skadetyper, men andre regler, som skaderesistens, avhenger av typene.

Typene er syre, stump, kulde, ild, kraft, lyn, nekrotisk, stikkende, gift, mental, strålende, kuttende og torden.

Skaderesistens og sårbarhet

Enkelte skapninger og gjenstander kan være særlig vanskelige eller svært enkle å såre med noen typer skade.

Hvis en skapning eller en gjenstand har **resistens** mot en skadetype, blir skade av den typen halvert. Hvis en skapning eller en gjenstand har **sårbarhet** overfor en skadetype, blir skade av den typen doblet.

Først resistens og så sårbarhet blir lagt til etter alle andre justeringer for skade. For eksempel: En skapning har resistens mot stump skade og blir truffet av et angrep som gir 25 stump skade. Skapningen står også innenfor en magisk aura som reduserer all skade med 5. Først blir 5 trukket fra den opprinnelige skaden på 25, og så blir den halvert, slik at skapningen tar 10 skade.

Flere tilfeller av resistens eller sårbarhet som påvirker den samme kilden til skade teller kun som ett tilfelle. Hvis en skapning for eksempel har resistens mot ildskade i tillegg til resistens mot all ikke-magisk skade, blir skade fra ikke-magisk ild mot skapningen kun redusert med halvparten, ikke med tre fjerdedeler.

Helbredelse

Skade er ikke permanent, med mindre den fører til død, og til og med død kan reverseres med mektig magi. Hvile kan gjenopprette en skapnings HP (som forklart i kapittel 3), og magiske midler som formelen *kurer sår* eller en *helbredelsesdrikk* kan fjerne skade på et øyeblikk.

Når en skapning mottar en eller annen form for helbredelse, blir HP den får tilbake lagt til nåværende HP. En skapnings HP kan ikke overstige dens maksimale HP, så alle HP den får tilbake over dette tallet forsvinner. En skapning som har dødd kan ikke få tilbake HP før det er vekket til live igjen ved hjelp av magi, som formelen *revitalisering*.

0 helsepoeng

Hvis du når 0 HP, vil du enten dø straks eller miste bevisstheten, som forklart i de neste avsnittene.

De fleste spilledere lar monstre dø så snart de når 0 HP, heller enn å la dem miste bevisstheten og gjøre redningskast mot død.

Mektige motstandere og viktige ikke-spillerstyrte karakterer er vanlige unntak. SL kan la dem miste bevisstheten og følge samme regler som andre karakterer.

Umiddelbar død

Massiv skade kan drepe deg på et øyeblikk. Hvis skade fører til at du har 0 HP og det fremdeles er mer skade igjen, dør du hvis resten av skaden er lik eller høyere enn din maksimale verdi for HP. For eksempel: En prest med maksimalt 12 HP har 6 nåværende HP. Hvis hun tar 18 skade fra et angrep, blir hun redusert til 0 HP, men 12 skade gjenstår. Fordi resten av skaden er lik verdien av hennes maksimale HP, dør presten.

Bevisstløshet

Hvis skade tar deg ned til 0 HP uten å drepe deg, blir du bevisstløs (se tillegget). Det varer til du får tilbake HP.

Redningskast mot død

Når du starter turen din med 0 HP, må du gjøre en egen type redningskast som kalles redningskast mot død. Dette avgjør om du rykker nærmere døden eller greier å klamre deg til livet. Dette kastet er ikke knyttet til en egenskapsverdi. Skjebnen bestemmer, og kun formler og trekk kan øke sjansene dine til å lykkes med kastet.

Kast en t20. Hvis du får 10 eller høyere, lykkes du. Uansett utfall har det ingen effekt med en gang. Den tredje gangen du lykkes, blir du stabil (se under). Den tredje gangen du feiler, dør du. De tre gangene må ikke komme på rad; hold telling til du har tre av samme type. Antallet blir nullstilt når du får tilbake HP eller blir stabil.

Terningen viser 1 eller 20. Når du gjør et redningskast mot død og kaster 1 med t20, teller det som to feilslåtte kast. Hvis du kaster 20 med t20, får du tilbake 1 HP.

Skade ved 0 HP. Hvis du tar skade mens du har 0 HP, teller det som et feilslått redningskast mot død. Hvis skaden kommer fra et kritisk treff, teller det som to feilslåtte kast. Hvis skaden er like høy som eller høyere enn dine maksimale HP, dør du umiddelbart.

Stabilisering

Den beste måten å redde en skapning med 0 HP på, er å helbrede den. Hvis helbredelse ikke er tilgjengelig, kan skapningen i det minste stabiliseres slik at den ikke blir drept etter feilslåtte redningskast mot død.

Du kan bruke handlingen din til å gi førstehjelp til en bevisstløst skapning og prøve å stabilisere den. Dette krever at en test av Visdom (Medisin) mot VG 10 lykkes.

En **stabil** skapning må ikke gjøre redningskast mot død, selv om den har 0 HP. Den forblir ubevisst. Den slutter å være stabil, og må begynne å gjøre redningskast mot død igjen, hvis den tar skade. En stabil skapning som ikke blir helbredet får tilbake 1 HP etter et antall timer du avgjør ved å kaste 1t4.

Uskadeliggjøre en skapning

Enkelte ganger kan det hende at en angriper vil uskadeliggjøre en fiende i stedet for å gi den nådestøtet. Når en angriper reduserer en skapning til 0 HP med et nærkampangrep, kan angriperen slå ut skapningen. Angriperen kan velge å gjøre dette i samme øyeblikk som skaden blir tildelt. Skapningen mister da bevisstheten og er stabil.

Kapittel 3: Ut på eventyr

Enten dere utforsker en grotte, vandrer gjennom villmarken, eller navigerer gjennom en travel by, trenger også eventyrere hvile og tid til å forbedre seg. Dette kapitlet inneholder regler for reising og hvile, beskriver belønninger, og gir oversikt over forskjellige typer utstyr som kan hjelpe karakterene med å overleve.

Reise

I løpet av et eventyr kan karakterene reise over vidstrakte områder. Det kan ta dagevis. Vanligvis kan SL oppsummere lengre reiser uten å regne ut nøyaktig avstand og reisetid: "Dere drar gjennom skogen og kommer frem til ruinene sent om kvelden den tredje dagen." Karakterer kan vandre omtrent 36 kilometer på en dag.

Marsjrekkefølge

Eventyrerne bør bli enige om rekkefølgen de går i. En karakter kan befinne seg i front, i midten, eller bakerst. Karakterene som er i front eller bakerst holder utkikk mot farer, mens de i midten kan tegne kart, være kartlesere, eller samle mat som karakterene kan spise når de slår leir. Når gruppen møter monstre eller andre trusler, er det viktig for SL å vite hvor hver enkelt karakter er plassert.

Spesielle former for bevegelse

En reise over land eller gjennom en grotte krever ofte at eventyreren hopper, klatrer eller svømmer.

Lengdehopp

Når du gjør et lengdehopp, beveger du deg en avstand som er lik styrkeverdi x 30 cm, gitt at du har flyttet minst 3 meter til fots rett før hoppet. Hvis du gjør et lengdehopp fra stillestående, kommer du kun halvparten så langt. Uansett koster hver meter du beveger deg i et hopp en meter fart. I noen tilfeller kan SL la deg teste Styrke (Idrett) for å hoppe lenger enn du vanligvis kan.

Denne regelen tar utgangspunkt i at høyden på hoppet ikke spiller noen rolle, og vil altså for eksempel gjelde for hopp over en elv eller avgrunn. SL kan velge å be om at du lykkes i en test av Styrke (Idrett) mot VG 10 for å komme over et lavt hinder (aldri høyere enn en fjerdedel av hoppets lengde). Ellers treffer du det.

Hvis du lander i vanskelig terreng, må du lykkes i en test av Smidighet (Akrobatikk) mot VG 10 for å lande på beina. Ellers lander du i liggende stilling.

Høydehopp

Når du gjør et høydehopp, kommer du så høyt som (Styrkejustering + 3) x 30 cm, så lenge du har beveget deg minst 3 meter til fots rett før du hopper. Hvis du utfører et høydehopp fra stillestående, kan du kun hoppe halvparten så høyt. Uansett koster hver meter du tilbakelegger i hoppet 1 meter fart. I noen tilfeller kan SL la deg teste Styrke (Idrett) for å hoppe høyere enn du vanligvis kan.

Klatring og svømming

Mens du klatrer eller svømmer, krever hver meter du beveger deg 1 ekstra meter fart (2 i vanskelig terreng), med mindre du har spesifisert klatre- eller svømmefart. SL kan kreve at du lykkes i en test av Styrke (Idrett) for å klatre opp en overflate som har få eller glatte grep. Det kan også hende du må teste Styrke (Idrett) for å ha fremdrift gjennom urolig vann.

Hvile

Uansett hvor heltemodige de er, kan ikke eventyrere holde det gående hele dagen med utforskning, forhandlinger og kamp. De trenger hvile, altså tid til å sove og spise, pleie sårene sine, forberede sinnet og hukommelsen på formelkasting, og stålsette seg for nye eventyr.

Eventyrere kan ta korte pauser midt i en dag med eventyr, og lange pauser for å avslutte dagen.

Kort hvil

En kort hvil er en periode med avslapping som varer minst 1 time, hvor en karakter ikke gjør noe mer anstrengende enn å spise, drikke, lese, og pleie sår.

Under en kort hvil kan en karakter bruke en eller flere HP-terninger, opp til karakterens maksimale antall HP-terninger, som er lik karakterens level (karakterarkene oppgir hver eventyrers antall HP-terninger). For hver HP-terning som blir brukt slik, kan spilleren kaste terningen og legge til karakterens konstitusjonsjustering. Karakteren får tilbake så mange HP. Etter hvert kast kan spilleren velge å bruke en HP-terning til. En karakter får tilbake noen av de brukte HP-terningene etter en lang hvil, som forklart under.

Lang hvil

En lang hvil er en utvidet periode med avslapping som varer minst 8 timer, hvor en karakter sover eller driver med enkle aktiviteter: leser, snakker, spiser, eller står vakt i opp til 2 timer. Hvis hvilen blir avbrutt av en periode med anstrengende aktivitet (minst 1 time med vandring, kamp, formelkasting eller lignende aktiviteter), må karakteren begynne hvilen på nytt for å få fordelene av den.

På slutten av en lang hvil får en karakter tilbake alle HP-ene sine. Du får også tilbake brukte HP-terninger, opp til halvparten av karakterens totale antall (minst en terning). For eksempel: Hvis en karakter har åtte HP-terninger, kan han eller hun få tilbake fire brukte HP-terninger etter en lang hvil.

En karakter kan ikke dra nytte av mer enn en lang hvil i løpet av 24 timer, og en karakter må ha minst 1 HP ved starten av hvilen for å dra nytte av den.

Belønninger

Etter hvert som eventyrere overvinner utfordringer, får de belønninger i form av skatter og økt ekspertise.

I et monsterreir kan det være en kiste med mynter, og en goblinplyndrer bærer gjerne på byttet sitt. Etter hvert som karakterer samler verdier, kan de dele dem opp slik de vil (det vanlige er å dele dem likt mellom alle karakterene i en gruppe), og de kan bruke dem på bedre utstyr og forsyninger.

Ekspertisepoeng (XP) er en abstrakt måte å måle hva en karakter har lært og erfart på. Etter hvert som karakterer går gjennom eventyr, får de XP når de overvinner monstre, når frem til milepæler, eller kommer seg forbi andre hindringer. Alle karakterene i gruppen deler XP likt mellom seg.

XP	Level	Treningsbonus
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3

Når en karakter når en gitt grense for totale ekspertisepoeng, øker evnene hans eller hennes. Dette kalles å gå opp i level: En karakter går fra level 1 til level 2, og så videre opp til level 20 (begynnersettet ender på level 5). Når en karakter går opp en level, får den karakteren flere HP og klassespesifikke trekk, som beskrevet på karakterarkene som følger med dette settet.

Mynter

Det finnes flere ulike typer vanlige mynter, basert på den relative verdien til metallet som de er laget av. De tre vanligste myntene er gullpenger (gp), sølvpenger (sp) og kobberpenger (kp).

En gullpenge er verdt ti sølvpenger, som er den vanligste typen mynt blant det brede laget av befolkningen. En sølvpenge er verdt ti kobberpenger, som er vanlige blant arbeidsfolk og tiggere.

Noen ganger kan du finne uvanlige mynter, laget av andre typer verdifullt metall, i skattehauger. Elektrumpenger (ep) og platinumpenger (pp) stammer fra falne riker og glemte kongedømmer. En elektrumpenge er verdt fem sølvpenger, og en platinumpenge er verdt ti gullpenger.

En vanlig mynt veier omtrent ti gram, så hundre mynter veier ett kilo.

Utrustning

Skikkelig utrustning kan utgjøre forskjellen mellom liv og død i farlige omgivelser, som i en eldgammel borg eller i utemmet villmark. Rustning og våpen er uunnværlige i kamp, og enkelte andre redskaper og forsyninger er nyttige når dere utforsker kjellere, ruiner og villmarker. Disse avsnittene beskriver utstyret som karakterene har når de begynner eventyret, og andre gjenstander som de kan kjøpe med rikdommen de tilegner seg etter hvert.

Bæreevne

En karakters styrkeverdi bestemmer hvor mye vekt karakteren kan bære uten at det går ut over evnen til å bevege seg, gitt at vekten er jevnt fordelt på kroppen. Gang en karakters styrke med 7 for å finne vekten (i kilo) som den karakteren kan bære. En karakter som bærer mer enn denne vekten, har en fart på 0.

Rustning og skjold

Eventyrere har tilgang til mange ulike typer rustning. Spillet deler rustning inn i tre kategorier: lett rustning, medium rustning, og tung rustning. Mange krigere supplerer rustningen med et skjold.

Eventyrerne som er beskrevet på karakterarkene er allerede utstyrt med rustning, og du kan regne ut rustningsgraden ved hjelp av dette kapitlet. Du kan bruke denne informasjonen for å oppgradere rustningen til karakteren din etter hvert som du får tak i skatter.

Trening med rustning

Hvem som helst kan ta på seg en rustning eller feste et skjold til en arm. Men kun de som er trente i bruk av rustning vet hvordan de kan bruke den på en effektiv måte. Klassen din bestemmer hvilke typer rustning du har trening med: Kriger og prest kan bruke alle typer rustning og skjold, banditten kan kun bruke lett rustning, og magikeren har ikke trening med noen typer rustning eller skjold. Hvis du går med rustning og ikke har trening i bruken av den typen, har du ulempe i alle egenskapstester, redningskast og angrepskast som involverer Styrke eller Smidighet, og du kan ikke kaste formler.

Rustning

Rustning	Pris	Rustnings-grad (RG)	Vekt
Lett rustning			
Lær	10 gp	11*	4.5 kg
Naglet lær	45 gp	12*	5.8 kg
Medium rustning			
Skinn	10 gp	12**	5.4 kg
Ringbrynje	50 gp	13**	9 kg
Skjelldrakt	50 gp	14**	20 kg
Brystplate	400 gp	14**	9 kg
Tung rustning			
Ringdrakt	30 gp	14	18 kg
Lenkedrakt	75 gp	16	25 kg
Splintdrakt	200 gp	17	27 kg
Skjold			
Skjold	10 gp	+2	2.7 kg

* Du legger Smidighetsjustering til Rustningsgraden din når du går med denne rustningen.

** Du legger Smidighetsjustering, opp til maksimalt +2, til Rustningsgraden din når du går med denne rustningen.

Lett rustning

Banditter liker lette rustninger fordi de legger til rette for å bruke Smidighet, og ikke kommer i veien for sniking. Når du går med lett rustning, legger du smidighetsjustering til tallet du finner i tabellen for å finne rustningsgraden din.

Rustning av **lær** består av bryst- og skulderbeskyttere laget av herdet lær, med lettere og mer fleksibel beskyttelse på resten av kroppen. **Naglet lær** er forsterket med nagler eller pigger plassert tett i tett.

Medium rustning

Medium rustning beskytter bedre enn lett rustning, men den hindrer også bevegelse i større grad. Når du går med medium rustning, legger du smidighetsjustering, opp til maksimalt +2, til det tallet du finner i tabellen for å avgjøre rustningsgraden din. Selv om Smidigheten din er 16 eller mer, legger du kun til 2.

Skinn er enkel rustning som er laget av tykk pels eller dyreskinn. **Ringbrynje** er en skjorte av sammenhengende metallringer, og er vanlig å gå med under klærne. **Skjelldrakt** betår av en lærfrakk og beinklær dekket med overlappende metallskjell. Du har ulempe i tester av Smidighet (Sniking) hvis du går med skjelldrakt. En **brystplate** er en tilpasset brystdel av metall som du går med over et tykt lag av lær.

Tung rustning

Tung rustning gir den beste beskyttelsen, og krever omfattende trening for å mestre. Krigeren og presten har trening i bruk av den. Når du går med tung rustning, legger du ikke Smidighetsjustering til rustningsklassen. Du har også ulempe i tester av Smidighet (Sniking).

Ringdrakt består av lær med påsydde kraftige ringer. **Lenkedrakt** er laget av sammenhengende metallringer, og man går med den over et lag av vattert stoff. Hvis Styrkeverdien din er lavere enn 13, blir farten din redusert med 3 meter når du går med lenkedrakt.

Splintdrakt er laget av smale, loddrette strimler av metall som er boltet til et grunnlag av lær som man går med over et lag av stoff. Hvis Styrken din er lavere enn 15, blir hastigheten din redusert med 3 meter når du går med splintdrakt.

Skjold

Et skjold, laget av tre eller metall, bærer du med én hånd. Mens du bærer et skjold, øker du rustningsgraden din med 2. Du kan kun dra nytte av ett skjold av gangen.

Våpen

Våpentabelllen viser våpentypene som oftest blir brukt i D&D-verdener, sammen med pris og vekt, skaden de gir når de treffer, og eventuelle spesielle egenskaper de har. Hvert våpen er enten klassifisert som nærkampvåpen eller distansevåpen. **Et nærkampvåpen** brukes for å angripe et mål som er 1.5 meter unna eller nærmere, mens et **distansevåpen** brukes for å angripe et mål fra avstand.

Våpentrening

Klassen din gir deg trening med enkelte våpen eller kategorier av våpen. De to hovedkategoriene er **enkle våpen** og **krigsvåpen**. Noen raser, som dvergrasen, gir også våpentrening. Trening med et våpen lar deg legge treningsbonusen din til angrepskastet i alle angrep du gjør med det våpenet.

Våpenegenskaper

Mange våpen har spesielle egenskaper som sier noe om hvordan de brukes. Disse er oppgitt i våpentabellen.

Allsidig. Dette våpenet kan du bruke med én hånd eller begge. Sammen med egenskapen finner du en skadeverdi i parentes. Dette er skaden når du bruker våpenet med begge hender i et nærkampangrep.

Ammunisjon. Du kan kun gjøre distanseangrep med et våpen som har egenskapen ammunisjon hvis du har nok ammunisjon til å avfyre våpenet. Hvert angrep med våpenet bruker ett stykke ammunisjon. Etter kampen kan du finne igjen halvparten av den brukte ammunisjonen ved å bruke ett minutt på å lete gjennom slagmarken.

Hvis du bruker denne typen våpen til å gjøre et nærkampangrep, bruker du våpenet som et improvisert våpen (se "Improviserte våpen" lenger bak i kapitlet).

Finesse. Når du gjør et angrep med et våpen som har finesse, kan du velge å bruke enten justering for Styrke eller Smidighet for angreps- og skadekast. Du må bruke den samme justeringen for begge.

Kastevåpen. Hvis et våpen har egenskapen kastevåpen, kan du gjøre et distanseangrep ved å kaste våpenet. Hvis våpenet er et nærkampvåpen, bruker du den samme egenskapsjusteringen for angrepskast og skadekast som du ville brukt for et nærkampangrep med våpenet. Hvis du for eksempel kaster en håndøks, bruker du Styrke, men hvis du kaster en dolk, kan du bruke enten Styrke eller Smidighet, siden dolken har egenskapen Finesse.

Våpen

Navn	Pris	Skade	Vekt	Egenskaper
Enkle våpen, nærkamp				
Dolk	2 gp	1t4 stikkende	0.5 kg	Finesse, lett, kastevåpen (rekkevidde 6/20)
Håndøks	5 gp	1dt6 kuttende	1 kg	Lett, kastevåpen (rekkevidde 6/20)
Kampstav	2 sp	1t6 stump	1.8 kg	Allsidig (1d8)
Kastespyd	5 sp	1t6 stikkende	1 kg	Kastevåpen (rekkevidde 10/35)
Klubbe	1 sp	1t4 stump	1 kg	Lett
Lett hammer	2 gp	1t4 stump	1 kg	Lett, kastevåpen (rekkevidde 6/20)
Spyd	1 gp	1t6 stikkende	1.4 kg	Kastevåpen (rekkevidde 6/20), allsidig (1t8)
Storklubbe	2 sp	1t8 stump	4.5 kg	Tohånds
Stridsklubbe	5 gp	1t6 stump	1.8 kg	—
Enkle våpen, distanse				
Armbrøst, lett	25 gp	1t8 stikkende	2.3 kg	Ammunisjon (rekkevidde 25/100), ladd, tohånds
Kortbue	25 gp	1t6 stikkende	1 kg	Ammunisjon (rekkevidde 25/100), tohånds
Krigsvåpen, nærkamp				
Kårde	25 gp	1t8 stikkende	1 kg	Finesse
Kortsverd	10 gp	1t6 stikkende	1 kg	Finesse, lett
Krigshammer	15 gp	1t8 stump	1 kg	Allsidig (1t10)
Krumsabel	25 gp	1t6 kuttende	1.4 kg	Finesse, lett
Langsverd	15 gp	1t8 kuttende	1.4 kg	Allsidig (1t10)
Morgenstjerne	15 gp	1t8 stikkende	1.8 kg	—
Slagsverd	50 gp	2t6 kuttende	2.7 kg	Tung, tohånds
Slegge	10 gp	2t6 stump	4.5 kg	Tung, tohånds
Storøks	30 gp	1t12 kuttende	3.2 kg	Tung, tohånds
Stridsøks	10 gp	1t8 kuttende	1.8 kg	Allsidig (1t10)
Trefork	5 gp	1dt6 stikkende	1.8 kg	Kastevåpen (rekkevidde 6/20), allsidig (1t8)
Krigsvåpen, distanse				
Armbrøst, hånd	75 gp	1t6 stikkende	1.4 kg	Ammunisjon (rekkevidde 10/35), lett, ladd
Armbrøst, tung	50 gp	1t10 stikkende	8 kg	Ammunisjon (rekkevidde 30/120), tung, ladd, tohånds
Langbue	50 gp	1t8 stikkende	1 kg	Ammunisjon (rekkevidde 45/180), tung, tohånds

Ladd. På grunn av tiden det tar å lade denne typen våpen, kan du kun avfyre ett skudd med ammunisjon når du bruker handlingen eller responsen din til å skyte med det, uansett hvor mange angrep du vanligvis kan gjøre.

Lett. Et lett våpen er lite og lett å håndtere, og derfor passer det godt når du slåss med to våpen. Se reglene for angrep med to våpen i kapittel 2.

Rekkevidde. Et våpen som kan bli brukt til å gjøre distanseangrep har en rekkevidde som er oppgitt i parentes etter egenskapen kastevåpen eller ammunisjon. Rekkevidden består av to tall. Det første er normal rekkevidde i meter, og det andre er lang rekkevidde. Når du angriper et mål som er utenfor normal rekkevidde, har angrepskastet ulempe. Du kan ikke angripe et mål som er utenfor lang rekkevidde.

Tohånds. Dette våpenet krever at du bruker to hender.

Tungt. Små skapninger, som halvlinger, har ulempe i angrepskast med tunge våpen.

Improviserte våpen

Noen ganger har ikke karakterer våpnene sine, og må angripe med det de har for hånden: en knust flaske, et bordbein, en stekepanne, et vognhjul. De færreste har trening med denne typen gjenstander som våpen. Ofte ligner et improvisert våpen på et faktisk våpen, og kan behandles som det. For eksempel ligner et bordbein på en klubbe. SL kan la en karakter som har trening med et våpen bruke et lignende objekt som om det var det våpenet, og bruke hans eller hennes treningsbonus.

En gjenstand som ikke ligner på noe våpen gjør 1t4 skade (SL tildeler en skadetype som passer gjenstanden). Dette er også samme mengde skade som blir gitt av et distansevåpen når det blir brukt som nærkampvåpen og av et nærkampvåpen uten oppgitt rekkevidde som blir kastet. Et improvisert kastevåpen har normal rekkevidde på 6 meter og lang rekkevidde på 20 meter.

Diverse utstyr og tjenester

Disse avsnittene beskriver gjenstander som har spesielle regler.

Brekkjern. Når du bruker brekkjern, får du fortrinn i Styrketester der du kan bruke brekkjernet til å utøve kraft.

Fakkel. En fakkel brenner i 1 time. Den avgir sterkt lys i en radius på 6 meter, og svakt lys 6 meter utenfor det igjen. Hvis du treffer med et nærkampangrep med en brennende fakkel, gir den 1 ildskade.

Feltrasjoner. Kompakt, tørr mat til lengre reiser. Rasjonene kan være tørket kjøtt og frukt, kjeks, og nøtter.

Formelbok. En formelbok er en av magikerens viktigste eiendeler. Den er en skinninnbundet bok med 100 blanke pergamentsider som er egnet til å skrive ned formler på.

Fyrtøy. Dette er en liten beholder med flint, stål og knusk (vanligvis tørt tøy stenket med lampeolje) som kan brukes til å tenne fyr på noe. Du må bruke en handling for å tenne på en fakkel eller noe annet som har rikelig tilgjengelig brennbart materiale ved hjelp av fyrtøy, mens det tar 1 minutt å starte andre typer brann.

Utstyr for eventyr

Gjenstand	Pris	Vekt
Ammunisjon		
Armbrøstbolter (20)	1 gp	0.6 kg
Piler (20)	1 gp	0.5 kg
Bjelle	1 gp	—
Blekk (0.3 dl)	10 gp	—
Blekkpenn	2 kp	—
Bok	25 gp	2.3 kg
Brekkjern	2 gp	2.3 kg
Entrehake	2 gp	1.8 kg
Fakkel	1 kp	0.5 kg
Formelbok	50 gp	1.4 kg
Fyrtøy	5 sp	0.5 kg
Gryte, jern	2 gp	4.5 kg
Hakke, stein-	2 gp	4.5 kg
Hammer, slegge	2 gp	4.5 kg
Hammer	1 gp	1.4 kg
Helbredelsesdrikk	50 gp	0.25 kg
Hellig symbol	5 gp	0.5 kg
Innbruddsverktøy	25 gp	0.5 kg
Kappe	1 gp	1.8 kg
Kiste	5 gp	12 kg
Klær, fine	15 gp	2.7 kg
Klær, vanlige	5 sp	1.4 kg
Klatrebolt	5 kp	0.1 kg
Kokeutstyr	2 sp	0.5 kg
Komponenttaske	25 gp	1 kg
Kritt (1 stykke)	1 kp	—
Lås	10 gp	0.5 kg
Lykt, blendlykt	10 gp	1 kg

Gjenstand	Kostnad	Vekt
Lykt, stall-lykt	5 gp	1 kg
Medisinsaker	5 gp	1.4 kg
Olje (flaske)	1 sp	0.5 kg
Papir (ett ark)	2 sp	—
Parfyme (flakong)	5 gp	—
Pergament (ett ark)	1 sp	—
Pigg, jern (10)	1 gp	2.3 kg
Rasjoner (1 dag)	5 sp	1 kg
Ryggsekk	2 gp	2.3 kg
Seglvoks	5 sp	—
Sekk	1 kp	0.25 kg
Sengeteppe	1 gp	3.2 kg
Signalfløyte	5 kp	—
Signetring	5 gp	—
Slipestein	1 kp	0.5 kg
Snekkerverktøy	8 gp	2.7 kg
Spade	2 gp	2.3 kg
Speil, stål	5 gp	0.25 kg
Spillkort	5 sp	—
Steinhuggerverktøy	10 gp	3.6 kg
Talglys	1 kp	—
Taske	5 sp	0.5 kg
Tau, hamp (15 meter)	1 gp	4.5 kg
Tau, silke (15 meter)	10 gp	2.3 kg
Telt, to personer	2 gp	9 kg
Teppe	5 sp	1.4 kg
Timeglass	25 gp	0.5 kg
Tube (til kart eller bokrull)	1 gp	0.5 kg
Vannskinn	2 sp	2.3 kg (fullt)

Helbredelsesdrikk. Hvis du drikker den magiske røde væsken i flakongen, får du tilbake 2t4 + 2 HP. Å drikke eller helle drikken i noen krever en handling.

Hellig symbol. Et hellig symbol representerer en gud eller et panteon. Det kan være en amulett med et symbol som brukes for å representere en guddom, det samme symbolet fint inngravert som emblem på et skjold, eller en liten eske med et fragment av en hellig relikvie.

Prester kan bruke hellige symboler som erstatning for de materielle komponentene i formler, bortsett fra komponenter som har spesifisert kostnad. For å bruke et symbol på denne måten, må formelkasteren ha det i hånden, bære det synlig, eller ha det gravert på et skjold. Se kapittel 4 for mer informasjon om formelkasting.

Innbruddsverktøy. Dette verktøysettet inneholder en liten fil, et sett med dirker, et lite speil med metallhåndtak, en saks med smale blader, og en tang. Trening med det lar deg legge treningsbonus til alle egenskapstester for å desarmere feller eller dirke opp låser.

Komponenttaske. En komponenttaske er en liten, vanntett taske av lær man fester i beltet. Den inneholder alle de materielle komponentene og andre spesielle gjenstander man trenger for å kaste formler, bortsett fra de komponentene som har en spesifisert kostnad. Se kapittel 4 for mer om formelkasting.

Lykt, blendlykt. En blendlykt gir sterkt lys i en radius på 10 meter, og svakt lys i 10 meter utenfor det igjen. Når den er tent, brenner den i 6 timer på en oljeflaske (en halv liter). Du kan bruke en handling til å senke lyktens hette. Det reduserer lyset til svakt lys i en radius på 2 meter.

Lykt, stall-lykt. En stall-lykt gir sterkt lys i en 20 meter lang kjegle og svakt lys 20 meter utenfor det igjen. Den brenner omtrent 6 timer på en flaske (en halv liter) olje.

Medisinsaker. Dette er en lærtaske med bandasjer, salver og splinter. Ett sett kan brukes 10 ganger. Som en handling kan du bruke settet til å stabilisere en skapning med 0 HP uten å teste Visdom (Medisin).

Olje. Ved å bruke en handling kan du kaste oljen i denne flasken på en skapning opp til 1.5 meter unna, eller kaste flasken opptil 6 meter slik at den knuser når den treffer. Gjør et distanseangrep mot målet, enten det er en skapning eller gjenstand. Hvis du treffer, dekkes målet med olje. Hvis det tar ildskade før oljen tørker (etter 1 minutt), tar det 5 ekstra ildskade fra brennende olje. Du kan også helle oljen på bakken og dekke et flatt område på en halv kvadratmeter. Hvis den blir satt fyr på, brenner oljen i 2 minutter og gir 5 ildskade til alle som går over området eller ender turen sin der. En skapning kan kun ta denne skaden en gang per tur.

Spillkort. Hvis du har trening med spillkort, kan du legge treningsbonusen din til egenskapstester du gjør for å spille med dem.

Talglys. Et talglys gir fra seg et sterkt lys i en radius på 2 meter, og svakt lys i en radius på 2 meter til, i 1 time.

Tau. Tau, enten det er laget av hamp eller silke, har 2 HP og kan rykes med en test av Styrke mot VG 17.

Ridedyr og andre dyr

Dyr	Pris	Fart	Bæreevne
Esel eller muldyr	8 gp	12 m	190 kg
Hest, trekkdyr	50 gp	12 m	245 kg
Hest, ridedyr	75 gp	18 m	220 kg

Utstyr til dyr

Utstyr	Pris	Vekt
Fôr (per dag)	5 kp	4.5 kg
Sal		
Oppakning	5 gp	7 kg
Ridesal	10 gp	11 kg
Saltasker	4 gp	3.5 kg
Seletøy	2 gp	0.5 kg
Stallplass (per dag)	5 sp	—

Mat, drikke og opphold

Tjeneste	Pris
Øl	
Krus	4 kp
Mugge	2 sp
Vertshus (per dag)	
Usselt	7 kp
Dårlig	1 sp
Beskjedent	5 sp
Komfortabelt	8 sp
Fornemt	2 gp
Aristokratisk	4 gp
Måltider (per dag)	
Usselt	3 kp
Dårlig	6 kp
Beskjedent	3 sp
Komfortabelt	5 sp
Fornemt	8 sp
Aristokratisk	2 gp
Vin	
Vanlig (mugge)	2 sp
Fin (flaske)	10 gp

Kapittel 4: Formelkasting

Magi er overalt i D&D-verdenene, og opptrer oftest som en trylleformel. Dette kapitlet inneholder reglene for å kaste formler. Prester og magikere har ulike metoder for å lære og forberede formler, og monstre bruker formler på unike måter. Uansett hva kilden til en formel er, følger den reglene som blir presentert her.

Hva er en trylleformel?

En formel er en magisk effekt: Den magiske energien som gjennomstrømmer alt blir formet til et spesifikt, begrenset uttrykk. Når en karakter kaster en formel, trekker han eller hun varsomt i de usynlige trådene av rå magi som gjennomtrenger verden, holder dem fast i et mønster, får dem til å vibrere, og kaster dem ut for å slippe løs en effekt. Oftest tar dette bare noen sekunder.

Formler kan være verktøy, våpen eller beskyttende tegn. De kan skade eller reparere, påføre eller fjerne tilstander (se tillegget), tømme livsenergi, og blåse liv i de døde.

Formellevel

Alle formlene i dette settet har en level fra 0 til 3. En formels level antyder hvor kraftig den er: På level 1 er den enkle (men imponerende) *magisk missil*, mens på level 3 er den ødeleggende formelen *ildkule*. (Formler på høyere leveler, opp til 9, finnes i verden, men er ikke inkludert i dette settet.) Trylletriks er enkle, men kraftige formler som karakterer rutinemessig kaster. De har level 0. Jo høyere level en formel har, jo høyere level må formelkasteren være på for å kunne bruke den formelen.

Formellevel og karakterlevel er ikke direkte relatert. For å kaste en level 3-formel må en karakter vanligvis minst være på level 5, ikke level 3.

Kjente og forberedte formler

Før en formelkaster kan bruke en formel, må han eller hun ha formelen klart for seg i sinnet. Prester og magikere har en prosess for å forberede formler. Antallet formler du kan ha klargjort samtidig står på karakterarket.

En karakter kan endre denne listen over forberedte formler når han eller hun fullfører en lang hvil (se kapittel 3). For å forberede en ny liste med formler, må man bruke tid på meditasjon eller studier: minst 1 minutt per formellevel for hver formel på listen.

Formelplasser

Uavhengig av hvor mange formler kasteren kan eller forbereder, kan han eller hun bare kaste et begrenset antall formler før hvile er nødvendig. Det er fysisk og mentalt slitsomt å manipulere og kanalisere magiske krefter, selv for enkle formler, og spesielt for formler på høyere level. Derfor viser formelkasterens karakterark hvor mange formelplasser på de ulike levelene karakteren kan bruke på hver karakterlevel. For eksempel har en level 3 magiker fire level 1 formelplasser og to level 2 formelplasser.

Når en karakter kaster en formel, bruker han eller hun opp en plass på den formelens level eller høyere. I praksis "fyller" formelkasteren da en plass med formelen. Du kan se for deg en formelplass som en eske av en bestemt størrelse: en level 1 formelplass er en liten eske, på høyere level er den større. En level 1 formel passer på en plass av hvilken som helst størrelse, mens en level 3 formel kun passer på en plass som minst er på level 3. Så når magikeren kaster *magisk missil*, en level 1 formel, bruker han eller hun en level 1 plass, og har tre igjen.

Man får tilbake alle brukte formelplasser når man fullfører en lang hvil.

Enkelte monstre har spesielle egenskaper som lar dem kaste formler uten å bruke formelplasser.

Formelkasting på høyere level

Når noen kaster en formel ved å bruke en plass på en høyere level enn formelen, får formelen det høyere levelen. Hvis for eksempel en magiker kaster *magisk missil* ved å bruke en level 2 plass, blir det et level 2 *magisk missil*. I praksis utvider formelen seg til å passe formelplassen.

Enkelte formler, som *magisk missil* og *kurer sår*, har mer kraftfulle effekter hvis de blir kastet på en høyere level. Dette er angitt i beskrivelsen av formelen.

Trylletriks

Et trylletriks er en formel du kan kaste når som helst, uten å bruke en formelplass og uten å forberede den. Du har brukt den så mange ganger at den er festet i sinnet og har fylt deg med magi som kan skape effekten om og om igjen. Formellevelen for trylletriks er 0.

Ritualer

Enkelte formler er av en spesiell kategori: ritual. En slik formel kan enten bli kastet etter de vanlige reglene for formelkasting, eller formelen kan bli kastet som et ritual. Den rituelle versjonen av en formel tar 10 minutter lenger å kaste enn vanlig, og den bruker ikke opp en formelplass.

En prest eller magiker kan kaste en formel som et ritual hvis formelen er av kategorien ritual. Prester må dessuten ha forberedt formelen, mens magikere kun trenger å ha formelen i formelboken.

Formelkasting i rustning

På grunn av det mentale fokuset og de nøyaktige gestene som kreves for formelkasting, må du ha trening i den typen rustning du går med for å kaste en formel. Ellers er du for distrahert og fysisk begrenset av rustningen din til å kaste formler.

Formelkasting

Når en karakter kaster en trylleformel, gjelder de følgende reglene, uavhengig av klasse eller formelens effekter.

Beskrivelsene av formler i dette kapitlet begynner med en informasjonsblokk med formelens navn, level, magiske skole, komponenter og varighet. Resten av formeloppslaget beskriver formelens effekt.

Kastetid

De fleste formler kan bli kastet som en enkelt handling, men noen formler krever en bonushandling, en respons, eller mye mer tid enn vanlig.

Bonushandling

En formel som kan kastes som bonushandling er spesielt rask. Du må bruke en bonushandling på din egen tur for å kaste formelen. Det er ikke mulig hvis du allerede har utført en bonushandling på samme tur. Du kan ikke kaste enda en formel på samme tur, bortsett fra et trylletriks med kastetid på 1 handling.

Responser

Enkelte formler kan kastes som responser. Disse formlene tar et øyeblikk å kaste, og kan kastes som respons på en hendelse. Hvis en formel kan kastes som en respons, vil beskrivelsen av formelen oppgi tidspunktet du kan gjøre det på.

Lengre kastetider

Noen formler (inkludert de som blir kastet som ritualer) er mer tidkrevende: De kan ta minutter eller timer. Når du kaster en formel med kastetid lenger enn en handling eller respons, bruker du handlingen din hver tur for å kaste formelen, og du må beholde konsentrasjonen (se "konsentrasjon" lenger nede). Hvis konsentrasjonen blir brutt, feiler formelen, men du bruker ikke opp en formelplass. Vil du prøve igjen, må du begynne på nytt.

Rekkevidde

Målet for en formel må være innenfor formelens rekkevidde. For en formel som *magisk missil* er målet en skapning. For en formel som *ildkule* er målet det stedet der ildkulen bryter ut.

De fleste formler har rekkevidde, angitt i meter. Noen formler krever at du berører målet (inkludert deg selv).

Andre formler, som formelen *skjold*, virker kun på formelkasteren selv. Disse har "selv" som rekkevidde.

Formler som skaper kjegler eller linjer med effekter ut fra formelkasteren har også selv som rekkevidde, og da viser det til at formelens utgangspunkt må være kasteren (se "virkningsområder" senere i dette kapitlet).

Når en formel er kastet, er ikke effekten begrenset av rekkevidden, med mindre det står i beskrivelsen av den.

Komponenter

En trylleformels komponenter er de fysiske kravene du må oppfylle for å kaste den. Beskrivelsen av hver enkelt formel angir om den krever verbale (V), somatiske (S) eller materielle (M) komponenter. Hvis du mangler en eller flere av en formels komponenter, kan du ikke kaste formelen.

Verbal (V)

De fleste formler krever at man messer mystiske ord. Selve ordene er ikke kilden til formelens kraft; det er den spesifikke kombinasjonen av lyder, med bestemt betoning og resonans, som setter i gang magiens tråder. Derfor kan ikke en karakter som er kneblet eller i et område påvirket av stillhet, for eksempel hvis noen har kastet formelen *stillhet*, kaste en formel med en verbal komponent.

Somatisk (S)

Somatiske komponenter for formelkasting kan være kraftfull gestikulering eller intrikate håndsignaler. Hvis en formel krever en somatisk komponent, må formelkasteren ha minst en hånd fri for å kunne utføre gestene.

Materiell (M)

Enkelte formler krever spesifikke gjenstander, angitt i parentes i formelbeskrivelsen. En komponenttaske inneholder alle materielle komponenter for å kaste formler, bortsett fra de som har en kostnad i gullpenger oppgitt i formelbeskrivelsen. Prestens hellige symbol erstatter materielle komponenter, igjen med unntak av de som har en kostnad. Karakteren må kjøpe komponenter som har kostnad for å kunne kaste den aktuelle formelen.

Hvis en formel oppgir at den materielle komponenten blir brukt opp av formelen, må brukeren skaffe til veie denne komponenten for hver gang formelen blir kastet.

En formelkaster må ha en ledig hånd for å nå materielle komponenter, men det kan være den samme hånden som han eller hun bruker til somatiske komponenter.

Varighet

En formels varighet er den tiden det tar før formelens effekt tar slutt. Varighet kan være angitt i runder, minutter, timer, eller til og med år i spillverdenens tid. En formel kan spesifisere at effektene varer frem til formelen er avbrutt eller effektene er oppløst.

Umiddelbar

Mange formler er umiddelbare. Formelen skader, helbreder eller endrer en skapning eller gjenstand på en måte som ikke kan bli avbrutt, fordi magien kun eksisterer i et øyeblikk.

Konsentrasjon

Enkelte formler krever at du konsentrerer deg for å holde magien ved like. Hvis du mister konsentrasjonen, tar en slik formel slutt.

Hvis en formel krever at du beholder konsentrasjonen, er det angitt under "Varighet" i formelbeskrivelsen, og formelen angir hvor lenge det er mulig å beholde konsentrasjonen. Du kan selv bryte konsentrasjonen når som helst (det krever ikke en handling).

Vanlig aktivitet, som å flytte seg og angripe, forstyrrer ikke konsentrasjonen. Følgende kan bryte konsentrasjonen:

- **Å kaste en annen formel som krever konsentrasjon.** Du kan ikke konsentrere deg om en formel hvis du kaster en annen formel som krever konsentrasjon. Du kan ikke konsentrere deg om to formler på en gang.
- **Å ta skade.** Hver gang du tar skade mens du konsentrerer deg om en formel, må du gjøre et redningskast for Konstitusjon for å beholde konsentrasjonen. VG er lik 10 eller halvparten av skaden du tar. Bruk det høyeste tallet. Hvis du tar skade fra flere kilder, som en pil og dragepust, må du gjøre separate redningskast for hver kilde til skade.
- **Å bli utslått eller drept.** Du mister konsentrasjonen om en formel hvis du blir utslått (som forklart i tillegget) eller dør.

Mål

En typisk trylleformel krever at du velger ett eller flere mål for effekten av formelens magi. Formelbeskrivelsen oppgir om formelens mål er skapninger, gjenstander, eller et utgangspunkt for virkningsområde (forklart under).

Klar bane mot målet

For å sikte mot et mål, må du først ha klar bane, så målet kan ikke være i full dekning.

Hvis du velger et virkningsområde du ikke kan se og et hinder, som en vegg, står mellom deg og det punktet du har valgt, blir utgangspunktet satt til den siden av hinderet som er nærmest deg.

Deg selv som mål

Hvis en formel har en valgfri skapning som mål, kan du velge deg selv, med mindre det er spesifisert at målet er fiendtlig eller ikke deg selv. Hvis du er i virkningsområdet til en formel du kaster, kan målet være deg selv.

Virkningsområder

Formler som *brennende hender* og *ildkule* omfatter et område, og kan derfor påvirke flere skapninger samtidig.

Beskrivelsen av en formel angir virkningsområdet, som vanligvis har en av fire former: kjegle, kube, linje eller kule. Hvert virkningsområde har et utgangspunkt, altså et sted formelens energi går ut fra. Plassering av utgangspunkt er oppgitt i reglene for hver form. Vanligvis er utgangspunktet et sted, men noen virkningsområder utgår fra en skapning eller en gjenstand.

En formels effekt brer seg ut i rette linjer fra utgangspunktet. Hvis det er et sted innenfor virkningsområdet som det ikke er en uhindret rett linje til, blir det stedet ekskludert fra virkningsområdet, og dermed ikke rammet av effekten. For å blokkere en av disse usynlige linjene, må hinderet gi full dekning (se kapittel 2).

Utgangspunktet for et virkningsområde er ikke inkludert i området, med mindre området er en kule.

Linje

En linje strekker seg fra utgangspunktet og i en rett linje opp til lengden dens. Bredden angir området den dekker.

Kjegle

En kjegle brer seg ut i en retning som du velger fra utgangspunktet. Kjeglens bredde på et gitt punkt er lik det punktets avstand fra utgangspunktet. Kjeglens virkningsområde angir dens maksimale lengde.

Kube

Utgangspunktet for en kube kan du velge å plassere hvor som helst langs en side av kuben. Kubens størrelse er angitt som lengden på hver side.

Kule

Du velger utgangspunktet for en kule, og kulen brer seg utover fra det punktet. Kulens størrelse er angitt som en radius i meter som strekker seg fra det punktet.

Redningskast

Mange formler spesifiserer at et mål kan gjøre redningskast for å unngå deler av eller hele effekten. Formelen oppgir hvilken egenskap målet bruker for redningskastet, og hva som skjer om det lykkes eller feiler.

VG for å motstå en av formlene dine er lik 8 + egenskapsjustering for formelkasting + treningsbonus. Dette tallet står på karakterarket til presten og magikeren, og i egenskapsblokken til et monster som kaster formler.

Angrepskast

Enkelte formler krever at formelkasteren gjør et angrepskast for å avgjøre om formeleffekten treffer riktig mål. Angrepsbonusen din for formelangrep er lik egenskapsjustering for formelkasting + treningsbonus.

De fleste formler som krever angrepskast er distanseangrep. Husk at du har ulempe i distanseangrep hvis du er innenfor 1.5 meter fra en fiende som kan se deg og som ikke er utslått (se kapittel 2).

Kombinasjon av magiske effekter

Ulike formlers effekter blir lagt sammen så lenge varigheten av de formlene overlapper. Hvis du kaster den samme formelen flere ganger, legger du ikke sammen effektene. I stedet bruker du den kraftigste effekten, for eksempel den høyeste bonusen, fra disse formlene så lenge effektene overlapper.

Hvis to prester for eksempel kaster *velsignelse* på det samme målet, får målet fordelene av formelen kun én gang; han eller hun får ikke kaste to bonusterninger.

Lister over formler

For prester

Trylletriks (Level 0)
Hellig flamme
Lys
Resistens
Under
Veiledning

Level 1
Avslør magi
Befaling
Fredning
Helbredende ord
Kurer sår
Ledelys
Påfør sår
Trosskjold
Velsignelse

Level 2
Beskyttende bånd
Bistå
Helbredelsesbønn
Hold person
Mindre magisk kur
Spådom
Stillhet
Åndelig våpen

Level 3
Beskyttelse mot energi
Håpets stråle
Masse-helbredende ord
Oppløs magi
Revitalisering
Vokterånder

For magikere

Trylletriks (Level 0)
Dansende lys
Froststråle
Lys
Magisk hånd
Sjokkstøt
Tryllekunst

Level 1
Avslør magi
Besnær person
Brennende hender
Forstå språk
Identifiser
Magisk missil
Magisk rustning
Skjold
Søvn
Tordenbølge

Level 2
Edderkoppklatring
Flammesfære
Hold person
Magisk forslag
Mørke
Tåketrinn
Uklar
Usynlighet
Vev

Level 3
Beskyttelse mot energi
Fly
Ildkule
Lynglimt
Oppløs magi

Magiske skoler

De lærde som studerer magiens virkemåter har gruppert formler i åtte kategorier som kalles magiske skoler. Skolene er beskrivelser av formler; de har ikke egne spilleregler.

Abjurasjonsformler er beskyttende, og skaper ofte barrierer eller vern mot inntrengere. **Konjurasjonsformler** flytter gjenstander eller skapninger fra et sted til et annet. **Divinasjonsformler** avslører glimt av fremtiden, viser skjulte gjenstander, eller gir visjoner av fjerne folk og steder. **Manipulasjonsformler** har innvirkning på andres sinn: De påvirker eller styrer oppførsel. **Evokasjonsformler** trekker fra mystiske kilder til energi for å skape ulike virkninger, inkludert eksplosjoner av ild og kanalisering av positiv energi for å helbrede sår. **Illusjonsformler** bedrar sansene eller sinnene til andre. **Nekromantiske formler** manipulerer livets og dødens energier. **Transmutasjonsformler** forandrer egenskapene og den fysiske formen til skapninger eller gjenstander.

Formler

De følgende formlene, presentert i alfabetisk rekkefølge, blir brukt av karakterer og monstre i dette settet.

Noen formler forårsaker **tilstander**, inkludert besnæret, døv, skremt, usynlig, paralysert, liggende, holdt fast og bevisstløs. Se tillegget for å finne effekten av en tilstand.

Avslør magi

Level 1 divinasjon (rituale)

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V, S
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Så lenge formelen varer, kan du sanse magi i en radius på 10 meter fra deg. Hvis du merker magi på denne måten, kan du bruke handlingen din til å se en svak aura rundt alle synlige skapninger eller gjenstander i området som bærer magi, og du kan få vite hvilken magisk skole magien kommer fra, om noen.

Formelen kan trenge gjennom de fleste hindre, men blir blokkert av 30 cm med stein, 3 cm med vanlig metall, et tynt lag av bly, eller 1 meter med tre eller jord.

Befaling

Level 1 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V
Varighet: 1 runde

Du uttaler en befaling på ett ord til en skapning innenfor rekkevidde som du kan se. Hvis målet ikke lykkes i et redningskast for Visdom, må det følge befalingen på dets neste tur. Formelen har ingen effekt hvis skapningen er vandød, hvis den ikke forstår språket ditt, eller hvis befalingen er direkte skadelig for den.

Her følger noen vanlige befalinger og effekter. Du kan befale noe annet enn det som er beskrevet her. Hvis du gjør det, avgjør SL hvordan målet oppfører seg. Hvis målet er ute av stand til å følge befalingen, tar formelen slutt.

Kom nærmere. Målet beveger seg mot deg via den korteste og mest direkte ruten, og ender turen hvis det kommer innenfor 1.5 meter fra deg.

Flykt. Målet bruker sin tur til å flytte bort fra deg på raskest mulig måte.

Knefall. Målet inntar liggende stilling, og ender sin tur.

Slipp. Målet slipper alt det holder, og ender så sin tur.

Stopp. Målet flytter ikke på seg, og utfører ingen handlinger. En flygende skapning holder seg i luften hvis den er i stand til det. Hvis den må bevege seg for å holde seg oppe, flyr skapningen den korteste avstanden den må for å bli værende i luften.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, kan du påvirke en ekstra skapning per plasslevel over 1. Skapningene må være innenfor 10 meter fra hverandre.

Beskyttelse mot energi

Level 3 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 time

En villig skapning du berører får resistens mot en skadetype du velger: syre, kulde, ild, lyn eller torden. Effekten varer til formelen tar slutt.

Beskyttende bånd

Level 2 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (et par platinumringer verdt minst 50 gp hver, som du og målet må gå med)
Varighet: 1 time

Denne formelen beskytter en villig skapning som du berører, og skaper en mystisk sammenknytning mellom deg og målet frem til formelen tar slutt. Mens målet er innenfor 20 meter fra deg, får det +1 bonus til RG og redningskast, og det har resistens mot all skade. Hver gang det tar skade, tar du samme mengde skade.

Formelen ender hvis du når 0 HP eller hvis du og målet kommer lenger enn 20 meter fra hverandre. Du kan også bruke en handling til å avbryte formelen.

Besnær person

Level 1 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S
Varighet: 1 time

Du prøver å besnære en valgfri humanoid skapning innenfor rekkevidde. Målet må gjøre redningskast for Visdom, og har fortrinn hvis du eller frendene dine slåss mot det. Hvis det feiler redningskastet, er det besnært av deg helt til du eller frendene dine gjør noe som skader det. Den besnærte skapningen ser på deg som en vennskapelig bekjent.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, kan du sette en ekstra skapning som mål per level over 1. Skapningene må være innenfor 10 meter fra hverandre når du kaster formelen.

Bistå

Level 2 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S, M (en bitteliten hvit tøybit)
Varighet: 8 timer

Formelen styrker frendene dine med motstandskraft og pågangsmot. Velg opp til tre skapninger innenfor rekkevidde. Hvert mål får økt maksimale og nåværende HP med 5 så lenge formelen varer.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, øker målenes HP med 5 mer per level over 2.

Brennende hender

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv (5 meter kjegle)
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Du holder hendene med tomlene mot hverandre og spredte fingre, og et tynt lag av flammer skyter ut fra de

fremstrakte fingertuppene. Alle skapninger innenfor en 5 meters kjegle må gjøre et redningskast for Smidighet. En skapning tar 3t6 ildskade hvis redningskastet feiler, og halvparten hvis det lykkes.

Ilden setter fyr på antennelige gjenstander i området, unntatt gjenstander som noen er kledd i eller bærer.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, blir skaden økt med 1t6 per formellevel over 1.

Dansende lys

Trylletriks, evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 35 meter
Komponenter: V, S, M (litt fosfor eller en almkvist, eller en glødeorm)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Du skaper opp til fire lys av fakkelstørrelse innenfor rekkevidde, og får dem til å se ut som lanterner, fakler eller glødende kuler som svever i luften så lenge formelen varer. Du kan også kombinere de fire lysene til en glødende, svakt menneskelignende form av medium størrelse. Uansett hvilken form du velger, avgir hvert lys svakt lys i en radius på 3 meter.

Som en bonushandling på turen din kan du flytte lysene opp til 20 meter til et nytt punkt innenfor rekkevidde. Et lys må være innenfor 6 meter fra et annet lys skapt av denne formelen, og et lys slukner hvis det kommer utenfor formelens rekkevidde.

Edderkoppklatring

Level 2 transmutasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en dråpe jordbek og en edderkopp)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 time

Frem til formelen tar slutt blir en villig skapning som du har berørt i stand til å flytte seg opp, ned og på tvers av loddrette overflater, og opp-ned langs tak. Målet har fremdeles hendene fri, og får dessuten klatrefart som er lik marsjfarten det har.

Feflamme

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Alle gjenstander innenfor en kube på 6 meter blir omgitt av et blått, grønt eller fiolett lys (ditt valg). Alle skapninger i området når formelen blir kastet må gjøre redningskast for Smidighet. Hvis kastet feiler, blir skapningen også omgitt av lys. Så lenge formelen varer, avgir gjenstander og påvirkede skapninger svakt lys i en radius på 3 meter.

Angrepskast mot en påvirket skapning eller gjenstand har fortrinn så lenge angriperen kan se målet og skapningen eller gjenstanden ikke er usynlig.

Flammesfære

Level 2 konjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S, M (en bit talg, en knivsodd svovel, og litt jernpulver)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

En flammesfære med 1.5 meter diameter oppstår på et tomt sted du velger innenfor rekkevidde, og blir der ut varigheten. Skapninger som ender turen sin innen 1.5 meter fra den må gjøre redningskast for Smidighet, og ta 2t6 ildskade hvis det feiler, eller halvparten hvis det lykkes.

Som en bonushandling kan du flytte kulen opp til 10 meter. Hvis du treffer en skapning med kulen, må den skapningen gjøre et redningskast mot kulens skade, og kulen slutter å bevege seg denne turen.

Når du flytter kulen, kan du dirigere den over opp til 1.5 meter høye hindringer, og hoppe den over opp til 3 meter brede avgrunner. Kulen setter fyr på brennbare gjenstander som ingen bærer eller er kledd i, og avgir sterkt lys i en radius på 6 meter, og svakt lys i 6 meter til.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, øker skaden med 1t6 for hver plasslevel over 2.

Fly

Level 3 transmutasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en vingefjær fra en fugl)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Du berører en villig skapning. Målet har flyhastighet på 20 meter så lenge formelen varer. Når formelen tar slutt, faller målet hvis det fremdeles er i luften, med mindre det kan stanse fallet.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, kan du legge til en ekstra skapning som mål per plasslevel over 3.

Fredning

Level 1 abjurasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S, M (et lite sølvspeil)
Varighet: 1 minutt

Du verger en skapning innenfor rekkevidde mot angrep. Frem til formelen tar slutt, må alle skapninger som angriper eller retter en skadelig formel mot den vergede skapningen først gjøre et redningskast for Visdom. Hvis kastet slår feil, må angriperen velge et nytt mål eller avbryte angrepet eller formelen. Denne formelen beskytter ikke den vergede skapningen mot virkningsområder, som eksplosjonen fra en ildkule.

Hvis skapningen som er beskyttet utfører et angrep eller kaster en formel som virker på en fiendtlig skapning, ender formelen tidlig.

Forstå språk

Level 1 divinasjon (rituale)

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V, S, M (en knivsodd sot og salt)
Varighet: 1 time

Du forstår den bokstavelige meningen til språk som du hører så lenge formelen varer. Du forstår også skriftspråk

du ser, men du må berøre overflaten som ordene er skrevet på. Det tar omtrent 1 minutt å lese en side med tekst.

Denne formelen avkoder ikke hemmelige beskjeder i tekst eller markeringer, som gåtefulle segl, som ikke er del av et skriftspråk.

Froststråle

Trylletriks, evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

En iskald stråle av blåhvitt lys skyter ut mot en skapning innenfor rekkevidde. Utfør et distanseangrep med formel mot målet. Et treff gir 1t8 kuldeskade, og hastigheten til målet blir redusert med 3 meter helt til begynnelsen på din neste tur.

Formelens skade øker med 1t8 når du når level 5 (2t8), level 11 (3t8) og level 17 (4t8).

Helbredelsesbønn

Level 2 evokasjon

Kastetid: 10 minutter
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V
Varighet: Umiddelbar

Opp til seks skapninger som du velger innenfor rekkevidden får alle tilbake HP lik 2d8 + egenskapsjusteringen din for formelkasting. Denne formelen har ingen virkning på vandøde eller konstrukter.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, øker helbredelsen med 1t8 for hver plasslevel over 2.

Helbredende ord

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V
Varighet: Umiddelbar

Du velger en skapning innenfor rekkevidde. Denne får tilbake HP lik 1t4 + egenskapsjusteringen din for formelkasting. Formelen har ingen virkning på vandøde eller konstrukter.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, kan du legge til en skapning som mål for hver plasslevel over 2.

Hellig flamme

Trylletriks, evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

En flammeaktig utstråling treffer en skapning innenfor rekkevidde som du kan se. Hvis målet ikke lykkes i et redningskast for Smidighet, tar det 1t8 strålende skade. Målet kan ikke dra nytte av dekning for dette redningskastet.

Formelens skade øker med 1t8 når du når level 5 (2t8), level 11 (3t8) og level 17 (4t8).

Hold person

Level 2 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S, M (en liten, rett metallbit)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Velg en humanoid skapning innenfor rekkevidde som du kan se. Hvis målet ikke lykkes i et redningskast for Visdom, blir det paralysert så lenge formelen varer. På slutten av hver tur kan målet gjøre et nytt redningskast for Visdom. Hvis det lykkes, ender effekten på det målet.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, kan du legge til en ekstra humanoid skapning for hver plasslevel over 2. Skapningene må være innenfor 10 meter fra hverandre når du setter dem som mål.

Håpets stråle

Level 3 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Denne formelen gir håp og vitalitet. Velg så mange skapninger innenfor rekkevidde som du vil. Så lenge formelen varer, får hver skapning fortrinn i redningskast for Visdom og redningskast mot død, og får tilbake maksimalt antall HP.

Identifiser

Level 1 divinasjon (rituale)

Kastetid: 1 minutt
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en perle verdt minst 100 gp og en uglefjær)
Varighet: Umiddelbar

Du velger en gjenstand som du må berøre gjennom hele kastetiden. Hvis det er en magisk gjenstand, får du vite hvilke egenskaper den har og hvordan du kan bruke dem. Du får også vite om den krever innvielse for å kunne brukes, og hvor mange ladninger den har, om noen. Du får vite om formler påvirker gjenstanden, og hvilke de er. Hvis gjenstanden ble skapt av en formel, får du vite hvilken formel det var.

Hvis du berører en skapning i stedet, får du vite hvilke formler, om noen, som for øyeblikket påvirker den.

Ildkule

Level 3 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 45 meter
Komponenter: V, S, M (en liten ball med flaggermusguano og svovel)
Varighet: Umiddelbar

Et lysglimt farer ut fra den pekende fingeren din til et punkt som du velger innenfor rekkevidde, og eksploderer med et dypt brøl. Alle skapninger innenfor kulens radius på 6 meter rundt det punktet må gjøre redningskast for Smidighet, og ta 8t6 ildskade hvis det slår feil, eller halvparten hvis det lykkes.

Ilden sprer seg rundt hjørner. Den tenner på brennbare gjenstander i området hvis ingen bærer eller er kledd i dem.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, øker skaden med 1t6 for hver plasslevel over 3.

Kurer sår

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

En skapning du berører får tilbake HP lik 1t8 + egenskapsjusteringen din for formelkasting. Formelen har ingen virkning på vandøde eller konstrukter.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, øker helbredelsen med 1t8 for hver plasslevel over 1.

Ledelys

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 35 meter
Komponenter: V, S
Varighet: 1 runde

Et lys strømmer mot en skapning du velger innenfor rekkevidde. Utfør et distanseangrep med formel. Hvis du treffer, tar det 4t6 strålende skade, og det neste angrepskastet mot samme mål før slutten på din neste tur har fortrinn, takket være det svake lyset som glitrer på det.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, blir skaden økt med 1t6 for hver plasslevel over 1.

Lynglimt

Level 3 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv (30 meter linje)
Komponenter: V, S, M (litt pels og en stav av harpiks, krystall eller glass)
Varighet: Umiddelbar

Et lyn slår ut fra deg i en valgfri retning i en 30 meter lang og 1.5 meter bred linje. Alle skapninger i virkningsområdet må gjøre redningskast for Smidighet, og ta 8t6 lynskade hvis det slår feil, eller halvparten så mye skade hvis det lykkes.

Lynet setter fyr på brennbare gjenstander i området hvis ingen bærer eller er kledd i dem.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, blir skaden økt med 1t6 for hver plasslevel over 3.

Lys

Trylletriks, evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, M (en ildflue eller selvlysende mose)
Varighet: 1 time

Du berører en gjenstand som ikke er større enn 3 meter i noen dimensjon. Frem til formelen ender, avgir gjenstanden sterkt lys i en radius på 6 meter, og svakt lys i 6 meter til. Lyset kan være farget som du vil. Hvis noe som ikke er gjennomsiktig dekker gjenstanden, blir lyset blokkert. Formelen ender tidligere hvis du kaster den igjen eller bruker en handling på å avbryte den.

Hvis målet du setter er en gjenstand som en fiendtlig skapning holder eller går med, må den skapningen gjøre et redningskast for Smidighet for å unngå formelen.

Magisk hånd

Trylletriks, konjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S
Varighet: 1 minutt

En spøkelsesaktig, svevende hånd dukker opp på et punkt du velger innenfor rekkevidde. Hånden finnes så lenge formelen varer eller til du bruker en handling på å avbryte den. Hvis den kommer mer enn 10 meter fra deg eller hvis du kaster den samme formelen igjen, forsvinner den.

Du kan bruke handlingen din til å kontrollere hånden. Hånden kan håndtere en gjenstand, åpne en ulåst dør eller beholder, legge bort eller hente frem en gjenstand fra en åpen beholder, eller helle innholdet ut av en flakong. Du kan flytte den opp til 10 meter hver gang du bruker den.

Hånden kan ikke angripe, aktivere magiske gjenstander, eller bære mer enn 4.5 kg.

Magisk rustning

Level 1 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en bit med herdet lær)
Varighet: 8 timer

Du berører en villig skapning som ikke går med rustning, og en beskyttende magisk kraft omslutter den til formelen tar slutt. Målets grunnleggende RG blir 13 + dets egen smidighetsjustering. Formelen ender tidligere hvis målet tar på seg rustning eller hvis du bruker en handling på å avbryte formelen.

Magisk forslag

Level 2 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, M (en slangetunge og enten et stykke vokskake eller en dråpe søt olje)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 8 timer

Du foreslår en handlingsrekke (begrenset til en eller to setninger) og påvirker på magisk vis en skapning du velger innenfor rekkevidde som kan høre og forstå deg. Skapninger som ikke kan bli besnæret, er immune. Forslaget må være ordlagt slik at handlingsrekken virker rimelig. Effekten blir automatisk avbrutt hvis du ber skapningen knivstikke seg selv, kaste seg over et spyd, brenne seg, eller gjøre noe annet åpenbart skadelig.

Målet må gjøre et redningskast for Visdom. Hvis det slår feil, følger målet den handlingsrekken du foreslo så godt det kan. Den foreslåtte handlingsrekken kan fortsette så lenge formelen varer. Hvis den foreslåtte aktiviteten kan fullføres på kortere tid, tar formelen slutt når målet er ferdig med det som det ble bedt om å gjøre.

Du kan også spesifisere forutsetninger som utløser en gitt handling innenfor formelens varighet. For eksempel kan du foreslå at en ridder gir krigshesten sin til den første tiggeren hun møter. Hvis forutsetningen ikke blir oppfylt før formelen går ut, blir ikke handlingen utført.

Hvis du eller noen av frendene dine skader målet, tar formelen straks slutt.

Magisk missil

Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 35 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Du skaper tre glødende piler av magisk energi. Hver pil treffer en skapning du velger innenfor rekkevidde. Du må kunne se målet. En pil gir 1t4 +1 kraftskade til målet. Alle pilene treffer samtidig, og du kan lede dem til å treffe én skapning eller flere.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, skaper formelen en ekstra pil for hver plasslevel over 1.

Masse-helbredende ord

Level 3 evokasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V
Varighet: Umiddelbar

Du roper ut helbredende ord, og opp til seks skapninger du velger innenfor rekkevidde får tilbake HP lik 1t4 + egenskapsjusteringen din for formelkasting. Målene må være innenfor 10 meter fra hverandre. Denne formelen har ingen virkning på vandøde og konstrukter.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, øker helbredelsen med 1t4 for hver plasslevel over 3.

Mindre magisk kur

Level 2 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Du berører en skapning, og kan ende enten en sykdom eller tilstand som påvirker den. Tilstanden kan være blind, døv, paralysert eller forgiftet.

Mørke

Level 2 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, M (flaggermushår og en dråpe sevje eller en kullbit)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Magisk mørke sprer seg fra et punkt som du velger og fyller en kule med radius på 5 meter så lenge formelen varer. Mørket sprer seg rundt hjørner. En skapning med mørkesyn kan ikke se gjennom dette mørket, og ingen typer ikke-magisk lys kan trenge gjennom det.

Hvis punktet du velger befinner seg på en gjenstand du holder eller en som ingen andre holder eller er ikledd, brer mørket seg ut fra den gjenstanden og flytter seg med den. Mørket blokkeres hvis kilden dekkes til med en gjenstand som ikke er gjennomsiktig, som en bolle eller hjelm.

Hvis deler av formelens område overlapper et område med lys som er skapt av en formel på level 2 eller høyere, blir formelen avbrutt for hele området som er opplyst.

Oppløs magi

Level 3 abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 35 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Velg en skapning, en gjenstand eller en magisk effekt innenfor rekkevidde. Alle formler på level 3 eller lavere som virker på målet, tar slutt. Gjør en egenskapstest for formelkasting for hver formel på level 4 eller høyere som virker på målet. VG er lik 10+ formelens level. Hvis testen lykkes, tar formelen slutt.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, ender du automatisk effektene av en formel på målet hvis formelens level er lik eller mindre enn levelen på formelplassen du brukte.

Påfør sår

Level 1 nekromanti

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Gjør et nærkampangrep med formel mot en skapning som du kan nå. Hvis du treffer, tar målet 3t10 nekrotisk skade.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, øker skaden med 1t10 for hver plasslevel over 1.

Resistens

Trylletriks, abjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en miniatyrkappe)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Du berører en villig skapning. En gang før formelen tar slutt kan målet kaste en t4 og legge resultatet til et redningskast som det velger selv. Terningen kan kastes før eller etter redningskastet. Så tar formelen slutt.

Revitalisering

Level 3 nekromanti

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (diamanter verdt 300 gp som blir brukt opp når formelen blir kastet)
Varighet: Umiddelbar

Du berører en skapning som har dødd det siste minuttet. Den skapningen blir levende igjen med 1 HP. Formelen kan ikke gjenopplive en skapning som har dødd av alderdom, og kan ikke reparere manglende kroppsdeler.

Sjokkstøt
Trylletriks, evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

Lyn slår ut fra hånden din og gir et sjokk til en skapning som du prøver å berøre. Gjør et angrepskast for nærkamp mot målet. Kastet har fortrinn hvis målet går med rustning laget av metall. Hvis du treffer, tar målet 1t8 lynskade, og kan ikke utføre responser frem til begynnelsen på dets neste tur.

Formelens skade øker med 1t8 når du når level 5 (2t8), level 11 (3t8) og level 17 (4t8).

Skjold
Level 1 abjurasjon

Kastetid: 1 respons, som du tar når du blir truffet av et angrep eller er målet for formelen *magisk missil*
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V, S
Varighet: 1 runde

En usynlig barriere av magisk kraft dukker opp og beskytter deg. Frem til begynnelsen på den neste turen din får du +5 bonus i RG, inkludert det utløsende angrepet, og du tar ingen skade fra *magisk missil*.

Spådom
Level 2 divinasjon (rituale)

Kastetid: 1 minutt
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V, S, M (spesielt merkede pinner, bein eller lignende symboler verdt minst 25 gp)
Varighet: Umiddelbar

Du kaster juvelbesatte pinner, triller dragebein, legger ut forseggjorte kort, eller bruker en annen type spådomsverktøy, og mottar et jærtegn fra en utenomverdslig entitet angående utfallet av en spesifikk handling du har tenkt å utføre de neste 30 minuttene. Spillederen velger fra disse mulige jærtegnene:

- *Vel*, for et godt utfall
- *Ve*, for et dårlig utfall
- *Vel og ve*, for et delvis godt og delvis dårlig utfall
- *Ingenting*, for utfall som er verken gode eller dårlige

Formelen tar ikke høyde for alle mulige omstendigheter som kan endre utfallet, som det å kaste andre formler eller det å miste eller få en ny hjelper.

Hvis du kaster formelen to eller flere ganger før du gjennomfører den neste lange hvilen din, er det en akkumulerende 25% sjanse for at hvert kast etter det første gir et feilaktig resultat. SL gjør dette kastet i hemmelighet.

Stillhet
Level 2 illusjon (rituale)

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 35 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Så lenge formelen varer, kan ikke lyd bli laget innenfor eller trenge gjennom en kule med radius på 6 meter, sentrert rundt et punkt du velger innenfor rekkevidde. Alle skapninger eller gjenstander som er helt innenfor kulen er immune mot tordenskade, og skapninger er døve mens de er helt inne i den. Det er ikke mulig å kaste en formel som krever en verbal komponent der.

Søvn
Level 1 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 25 meter
Komponenter: V, S, M (en knivsodd fin sand, kronblad fra en rose, eller en gresshoppe)
Varighet: 1 minutt

Denne formelen dysser skapninger i magisk søvn. Kast 5t8. Resultatet angir hvor mange HP med skapninger denne formelen kan påvirke. Skapninger innenfor 6 meter fra et punkt du velger innenfor rekkevidde blir påvirket i stigende rekkefølge etter hvor mange nåværende HP de har (ubevisste skapninger blir ignorert).

Hver skapning som er påvirket av denne formelen blir bevisstløs frem til formelen tar slutt, den sovende tar skade, eller noen bruker en handling for å vekke den sovende med risting eller lette slag. Begynn med skapningen med lavest HP. Trekk hver påvirkede skapnings HP fra totalen før du går videre til skapningen med nest lavest HP. En skapnings HP må være lik som eller mindre enn den gjenværende totalen for at skapningen skal bli påvirket.

Vandøde og skapninger med immunitet mot å bli besnæret blir ikke påvirket av denne formelen.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, kast 2t8 ekstra for hver plasslevel over 1.

Tordenbølge
Level 1 evokasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv (5 meter kube)
Komponenter: V, S
Varighet: Umiddelbar

En bølge av tordnende kraft slår ut fra deg. Hver skapning innenfor en kube på 5 meter med deg som utgangspunkt må gjøre et redningskast for Konstitusjon. Hvis det slår feil, tar skapningen 2t8 tordenskade og blir dyttet 3 meter bort fra deg. Hvis kastet lykkes, tar skapningen halvparten så mye skade, og blir ikke dyttet.

I tillegg blir løse gjenstander som er helt innenfor området automatisk dyttet 3 meter bort fra deg, og formelen avgir et tordenskrall som kan høres opp til 90 meter unna.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, øker skaden med 1t8 for hver plasslevel over 1.

Trosskjold
Level 1 abjurasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S, M (et lite pergament med et stykke hellig tekst påskrevet)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Et skimrende felt dukker opp og omgir en skapning som du velger innenfor rekkevidde. Målet får +2 bonus til RG så lenge formelen varer.

Tryllekunst
Trylletriks, transmutasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 3 meter
Komponenter: V, S
Varighet: Opp til 1 time

Denne formelen er et lite trylletriks som nybegynnere bruker til å øve seg på formelkasting. Du skaper en av de følgende magiske effektene innenfor rekkevidde:

- Skap en umiddelbar, harmløs sansbar effekt, som gnistregn, vindpust, svake musikktoner, eller en rar lukt.
- Tenn eller slukk et talglys, en fakkel, eller et lite leirbål umiddelbart.
- Rengjør eller skitne til en gjenstand som ikke er større enn en kube med 30 cm lange sider umiddelbart.
- Kjøl ned, varm opp eller smaksett ikke-levende materiale som ikke er større enn en kube med 30 cm lange sider i 1 time.
- Få en farge, et lite merke, eller et symbol til å dukke opp på en gjenstand eller en overflate i 1 time.
- Skap en liten ikke-magisk gjenstand eller et illusorisk bilde som passer i hånden din og som varer inntil slutten på den neste turen din.

Hvis du kaster formelen flere ganger, kan du ha opp til tre av de ikke-umiddelbare effektene dens aktive samtidig. Du kan bruke en handling for å avbryte en av disse effektene.

Tåketrinn
Level 2 konjurasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V
Varighet: Umiddelbar

Du blir innhyllet i sølvaktig tåke i et øyeblikk, og teleporterer opp til 10 meter til et tomt sted du kan se.

Under
Trylletriks, transmutasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V
Varighet: Opp til 1 minutt

Du manifesterer et lite vidunder, et tegn på overnaturlig makt, innenfor rekkevidde. Innenfor rekkevidde skaper du en av de følgende magiske effektene:

- Stemmen din drønner opp til tre ganger så høyt som vanlig i 1 minutt.
- Du får flammer til å flakke, skinne sterkere eller svakere, eller endre farge i 1 minutt.
- Du skaper harmløse skjelv i bakken i 1 minutt.
- Du skaper en umiddelbar lyd som stammer fra et punkt du velger innenfor rekkevidde, som et tordenskrall, et ravneskrik, eller truende hviskninger.
- Du får et vindu eller en dør som er ulåst til umiddelbart å slå opp eller gå igjen.
- Du endrer utseende på øynene dine i 1 minutt.

Hvis du kaster denne formelen flere ganger, kan du ha opp til tre av de 1 minutt lange effektene aktive samtidig. Du kan bruke en handling på å avbryte en slik effekt.

Uklar
Level 2 illusjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv
Komponenter: V
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Kroppen din blir utydelig, og for alle som kan se deg, ser det ut som den flytter seg rundt og skurrer. Alle skapninger har ulempe i angrepskast mot deg så lenge formelen varer. Denne effekten har ingen påvirkning på angripere som ikke bruker synssansen, som med blindsyn, eller som kan se gjennom illusjoner, som med klarsyn.

Usynlighet
Level 2 illusjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S, M (en øyenvippe innkapslet i gummi arabicum)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 time

En skapning du berører blir usynlig helt til formelen tar slutt. Alt skapningen har på seg eller bærer blir usynlig så lenge målet har det med seg. Formelen ender tidligere hvis målet som er påvirket angriper eller kaster en formel.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, kan du sette en ekstra skapning som mål for hver plasslevel over 2.

Veiledning
Trylletriks, divinasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Berøring
Komponenter: V, S
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Du berører en villig skapning. Innenfor formelens varighet kan målet kaste en t4 og legge tallet til en valgfri egenskapstest en gang. Terningen kan kastes før eller etter egenskapstesten. Så tar formelen slutt.

Velsignelse
Level 1 manipulasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 10 meter
Komponenter: V, S, M (et stenk med hellig vann)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Du velsigner opp til tre valgfrie skapninger innenfor rekkevidde. Hvis et mål gjør et angrepskast eller redningskast før formelen tar slutt, kan målet kaste en t4 og legge resultatet til angrepskastet eller redningskastet.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 2 eller høyere, kan du velge en ekstra skapning som mål per plasslevel over 1.

Vev
Level 2 konjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S, M (en bit av et spindelvev)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 1 time

Du skaper en masse av tykt, klebrig vev på et punkt som du velger innenfor rekkevidde. Vevene fyller en kube på

6 meter fra det punktet frem til formelen tar slutt. Vevene er vanskelig terreng, og gjør området delvis skjult.

Hvis vevene ikke er forankret mellom to solide masser (som vegger eller trær) eller lagt lagvis over et gulv, en vegg eller et tak, kollapser de, og formelen ender ved begynnelsen av din neste tur. Vev lagt lagvis over en flat overflate har en dybde på 1.5 meter.

Alle skapninger som begynner turen sin i vevene eller som går inn i dem på turen sin må gjøre et redningskast for Smidighet. Hvis det slår feil, er skapningen holdt fast så lenge den er i vevene eller til den bryter seg løs.

En skapning som er holdt fast av vevene kan bruke handlingen sin til å teste Styrke mot formelkasterens VG for formelredning. Lykkes det, er ikke målet holdt lenger.

Vevene kan brenne. Hver vevkube på 1.5 meter som blir utsatt for ild brenner bort i løpet av 1 runde, og gir 2t4 ildskade til skapninger som begynner turen sin i ilden.

Vokteråndер

Level 3 konjurasjon

Kastetid: 1 handling
Rekkevidde: Selv (5 meter radius)
Komponenter: V, S, M (et hellig symbol)
Varighet: Konsentrasjon, opp til 10 minutter

Du påkaller ånder for å beskytte deg. De farer rundt deg i en avstand på opp til 5 meter så lenge formelen varer. Hvis du er god eller nøytral, ligner de spektrale vesnene engler eller feer (ditt valg). Hvis du er ond, ligner de demoner.

Når du kaster denne formelen, kan du velge hvilke skapninger som ikke skal bli påvirket. Farten til skapninger som er påvirket er halvert innenfor området. Skapninger som går inn i eller ender turen sin i området, må gjøre et redningskast for Visdom (ikke mer enn en gang per tur). Hvis det feiler, tar skapningen 3t8 strålende skade hvis du er god eller nøytral, eller 3t8 nekrotisk skade hvis du er ond. Hvis kastet lykkes, tar skapningen halvparten så mye skade.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 4 eller høyere, øker skaden med 1t8 for hver plasslevel over 3.

Åndelig våpen

Level 2 evokasjon

Kastetid: 1 bonushandling
Rekkevidde: 20 meter
Komponenter: V, S
Varighet: 1 minutt

Du skaper et svevende, spektralt våpen innenfor rekkevidde som varer til formelen tar slutt eller til du kaster samme formel igjen. Når du kaster formelen, kan du gjøre et formelangrep i nærkamp mot en skapning innenfor 1.5 meter fra våpenet. Hvis du treffer, tar målet kraftskade lik 1t8 + egenskapsjustering for formelkasting.

Som en bonushandling på turen din kan du flytte våpenet opp til 6 meter og gjøre et angrep mot en skapning innenfor 1.5 meter fra det.

Våpenet kan ta den formen du vil. Prester som er knyttet til guddommer assosiert med et spesifikt våpen (St. Cuthbert er kjent for stridsklubben, og Tor for hammeren) får denne formelen til å ligne det våpenet.

På høyere level. Hvis du kaster denne formelen fra en formelplass på level 3 eller høyere, øker skaden med 1t8 for annenhver plasslevel over 2.

Designledere: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Designere: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell
Redaktører: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
Produsent: Greg Bilsland
Eventyrdesignere: Richard Baker, Christopher Perkins
Grafisk redaksjon: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Grafiske utformere: Bree Heiss, Emi Tanji
Illustrasjon boks: Jaime Jones
Illustrasjon regelbok: Eric Belisle, Wayne England, Randy Gallegos, Matt Stawicki, Kieran Yanner
Illustrasjon eventyr: Daren Bader, Mark Behm, Conceptopolis, Wayne England, Tomás Giorello, Ralph Horsley, Aaron J. Riley, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Raphael Lübke, Brynn Metheney, Steve Prescott, Ned Rogers, Carmen Sinek, Ilya Shkipin, David Vargo, Kieran Yanner
Kartograf: Mike Schley
Andre bidrag fra: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess
Prosjektledelse: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Produksjonstjenester: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams
Markedsføring: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom
Basert på det originale spillet Dungeons & Dragons, skapt av
E. Gary Gygax and Dave Arneson,
med Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, og Don Kaye
Bygget på videreutvikling ved
Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, og Rob Heinsoo
Forgotten Realms skapt av
Ed Greenwood, the Sage of Shadowdale
Spilltesting ved
mer enn 175,000 D&D-fans. Takk!
Ytterligere konsultasjon ved
Jeff Grubb, John "RPGPundit" Tarnowski, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, Vincent Venturella, and Zak S.

OUTLAND FORLAG

Norsk oversettelse for Outland forlag ved: Ole Johan Holgernes
Bidrag fra: Corey M. Ekren, Dag Torleif Petersen, ansatte ved Outland i Oslo, Trondheim og Bergen, Ørjan Setvik, Roe Nøttseter, Knut Hernes Havåg, og Nils-Anders Nøttseter.

GaleForce Nine

Produsert av Gale Force Nine
Produksjonsleder: Matthew Vaughan
Produksjonslag: Chris Forgham, Emily Harwood
Produsent: John-Paul Brisigotti

ISBN: 978-82-8401-026-7
Trykket: 2019

Forbehold: Wizards of the Coast og Outland forlag er ikke ansvarlige for mislykkede redningskast. Det inkluderer, men er ikke begrenset til: forsteining, forgiftning, dødsmagi, dragepust, formler, og vorpalsverdrelaterte hodeavhugninger.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in China. ©2019 Wizards of the Coast LLC,
PO Box 707, Renton, WA 98057- 0707, USA.

Tillegg: Tilstander

Tilstander endrer en skapnings handlingsrom på ulike måter, og kan komme av formler, trekk, monsterangrep, eller andre effekter. De fleste tilstander, som blind, er hindringer, men noen, som usynlig, kan være fordelaktige.

En tilstand varer til den blir motvirket (liggende blir motvirket ved å reise seg, for eksempel) eller en gitt tid, spesifisert av effekten som forårsaket tilstanden.

Hvis flere effekter gir den samme tilstanden til en skapning, har hver enkelt effekt sin egen varighet, men tilstandens effekter blir ikke verre. Enten har en skapning en tilstand, eller den har den ikke.

De følgende definisjonene spesifiserer hva som skjer med en skapning mens den er påvirket av en tilstand.

Besnæret

- En besnæret skapning kan ikke angripe besnæreren eller rette skadelige evner eller magi mot besnæreren.
- Besnæreren har fortrinn i alle egenskapstester for sosial interaksjon med skapningen.

Bevisstløs

- En bevisstløs skapning er utslått (se tilstanden), kan ikke røre seg eller snakke, og kan ikke sanse omgivelsene sine.
- Skapningen slipper alt den holder, og blir liggende.
- Skapningen feiler automatisk redningskast for Styrke og Smidighet.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn.
- Angrep som treffer skapningen er kritiske treff hvis angriperen er innenfor 1.5 meter fra skapningen.

Blindet

- En skapning som er blindet kan ikke se, og feiler automatisk egenskapstester som krever syn.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn, og skapningens angrepskast har ulempe.

Døv

- En døv skapning kan ikke høre, og feiler automatisk alle egenskapstester som krever hørsel.

Forgiftet

- En forgiftet skapning har ulempe i angrepskast og egenskapstester.

Forsteinet

- En forsteinet skapning er omskapt, sammen med alle ikke-magiske gjenstander den går med eller bærer, til en solid, livløs substans (oftest stein). Vekten øker med en faktor på ti, og aldring opphører.
- Skapningen er utslått (se tilstanden), kan ikke bevege seg eller snakke, og kan ikke sanse omgivelsene sine.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn.
- Skapningen feiler automatisk i redningskast for Styrke og Smidighet.
- Skapningen har resistens mot alle typer skade.
- Skapningen er immun mot gift og sykdom, men gift eller sykdom som allerede er i systemet dens blir midlertidig stanset, ikke nøytralisert.

Grepet

- Farten til en grepet skapning blir 0, og den kan ikke dra nytte av bonus til fart.
- Tilstanden tar slutt hvis griperen blir utslått (se den tilstanden)
- Tilstanden tar også slutt hvis en effekt fjerner den grepne skapningen fra rekkevidden til griperen eller den gripende effekten, som når en skapning blir kastet bort av formelen *tordenbølge*.

Holdt fast

- Farten til en skapning som er holdt fast blir 0, og den kan ikke få dra nytte av bonuser til fart.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn, og skapningens angrepskast har ulempe.
- Skapningen har ulempe i redningskast for Smidighet.

Lamslått

- En lamslått skapning er utslått (se tilstanden), kan ikke røre seg, og kan bare så vidt snakke.
- Skapningen feiler automatisk redningskast for Styrke og Smidighet.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn.

Liggende

- En liggende skapning kan kun bevege seg ved å kravle, med mindre den reiser seg og slik avslutter tilstanden.
- Skapningen har ulempe i angrepskast.
- Et angrepskast mot skapningen har fortrinn hvis angriperen er innenfor 1.5 meter fra den. Ellers har angrepet ulempe.

Paralysert

- En paralysert skapning er utslått (se tilstanden), og kan ikke snakke eller bevege seg.
- Skapningen feiler automatisk redningskast for Styrke og Smidighet.
- Angrepskast mot skapningen har fortrinn.
- Alle angrep som treffer skapningen er kritiske treff hvis angriperen er innenfor 1.5 meter fra skapningen.

Skremt

- En skremt skapning har ulempe i egenskapstester og angrepskast mens kilden til frykten er innenfor synsvidde.
- Skapningen kan ikke frivillig flytte nærmere kilden til frykten dens.

Usynlig

- Det er umulig å se en usynlig skapning uten å bruke magi eller en spesiell sans. Når det gjelder det å gjemme seg, er skapningen godt skjult. Lyder og spor kan avsløre skapningens plassering.
- Angrepskast mot skapningen har ulempe, og skapningens angrepskast har fortrinn.

Utslått

- En utslått skapning kan ikke utføre handlinger eller responser.